



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

# VIDEO GAMES

## Die 16-Bit-Killer

**Sony Playstation**

► **Irre: Ridge Racer**



**Sega Saturn**

► **Clockwork Knight**

► **Virtua Fighter**

## Starke 3DO-Spiele

► **Super Street Fighter 2**

► **Samurai Shodown**

► **Need for Speed**

► **FIFA Soccer**

► **Demolition Man**

Toller Bilderzauber  
für **JAGUAR:**

# RAYMAN





**KONAMI**

**Superstarker Videospielspaß**

**TOLLE TREUE-PRÄMIEN!**  
Auf allen neuen KONAMI-GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags  
als Serie in



## **Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .**

Das ist Videospielspaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!  
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielpower für das  
Super NES und den Sega Mega Drive.  
Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



# **KARSTADT**

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei  
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.



# Neulich auf'm Berg

**W**enn man im weißblauen Freistaat Bayern lebt, ist es natürlich Ehrensache, passend zur Jahreszeit ein wenig Alpen- und Winterstimmung zu heucheln. Weihnachten ist längst rum, Schnee liegt auch keiner draußen, und die winterliche Stimmung besteht hauptsächlich aus blechfressenden Salzkrusten am Auto und braunem Matsch vor der Hütte.

Nur der ganze Müll ist noch da. Also haben wir die Verpackungsflocken der letzten Weihnachtsgeschenke zusammengeschaßt und Fotograf Roland hat ein zünftiges Alpenglühén abgefackelt. Obwohl, wenn man ein paar Buchstaben tauscht, wird aus dem Alpenglühén schnell ein Lampenglühén, und dann sind wir wieder ein gutes Stück näher an der Wahrheit. Wahr ist dafür auch, daß unsere VG-Gang-Klamotten zwar nicht grade nachgeworfen, aber dafür qualitativ Klasse und auch sonst ziemlich genial sind. VG-Baseballmützen, VG-Sweatshirts, VG-T-Shirts etc. haben wir auf vielfachen Wunsch auch schon in der Mache. Aber das dauert noch zwei, drei Tage. Wer dringend 'n Windbreaker, 'n Rucksack oder vielleicht 'ne wasserdichte Uhr braucht: Den Coupon zum Bestellen gibt's auf Seite 117.



Fotos, die daneben gingen: Zwischendrin schmierte Rolands selbstgebastelte "Schneekanone" ab und sorgte für Stimmung. Onkel Jan war übrigens nicht aufzutreiben – wegen Zivildienst.



*Die sieben Zwerge*





28

Sega Germany mag es überhaupt nicht, daß unabhängige Fachmagazine schon jetzt ausführlich über den Saturn berichten, denn schließlich will man zuerst das 32X verkaufen. Doch in Japan steht das Gerät längst in den Läden...



37

Grafisch und soundtechnisch bricht FIFA Soccer auf 3DO Rekorde. Und spielerisch?



Schon mal einen Lamborghini aufs Dach gelegt? Dann wird's Zeit – in Need for Speed (3DO)

32



92

Über Virtua Racing ist ja schon allerhand geschrieben worden – allerdings nicht über die Version für 32X. Schneller, schöner, größer, heißt die Devise.

Bisher war der Jaguar eine recht

76

brutale Raubkatze: Außer Alien vs. Predator und Doom war kaum ein Titel wirklich der Rede wert. Mit dem superniedlichen Rayman von Ubi Soft soll sich das ändern.



## NEWS

- Parodius 2 \_\_\_\_\_ 6
- Nintendo \_\_\_\_\_ 8
- Acclaim-Extra \_\_\_\_\_ 10  
Stargate, True Lies, NBA Jam etc.
- Sony Playstation \_\_\_\_\_ 18  
Ridge Racer und Super Parodius
- Sega \_\_\_\_\_ 24  
Rister, Samurai Shodown, Keio etc.
- Saturn \_\_\_\_\_ 28  
Virtua Fighter
- 3DO Extra \_\_\_\_\_ 32  
Super SSF 2, Samurai Shodown, Orion Offworld, Demolition M. etc.
- Neo Geo \_\_\_\_\_ 42
- Jaguar \_\_\_\_\_ 76  
Rayman, Iron Soldier, Val'd Isere
- Automaten \_\_\_\_\_ 80

## WETTBEWERB

- Rise of the Robots-Verlosung \_\_ 83

## TIPS & TRICKS

- Secret of Mana (SN) \_\_\_\_\_ 52
- Slam Masters (SN) \_\_\_\_\_ 54
- Street Racer (SN) \_\_\_\_\_ 54
- Donkey Kong Country (SN) \_\_\_\_ 56
- Mario Lemieux Hockey (MD) \_\_\_\_ 65
- Sylvester and Tweety (MD) \_\_\_\_ 65
- Dynamite Headdy (MD) \_\_\_\_\_ 65
- Sparkster (SN) \_\_\_\_\_ 65
- Super Formation Soccer 94 (SN) 66
- Super Troll Island (SN) \_\_\_\_\_ 66
- Exhaust Heat 2 (SN) \_\_\_\_\_ 66
- Probotector (SN) \_\_\_\_\_ 66
- Tempest 2000 (JAG) \_\_\_\_\_ 66
- Alien vs. Predator (JAG) \_\_\_\_\_ 66
- Doom (JAG) \_\_\_\_\_ 66
- Rocky Rodent (SN) \_\_\_\_\_ 66
- Earthworm Jim (SNES/MD) \_\_\_\_ 68
- Jurassic Park (MCD) \_\_\_\_\_ 68
- Star Trek: TNG (SN) \_\_\_\_\_ 69
- Stunt Race FX (SN) \_\_\_\_\_ 69
- Sonic Spinball (MD) \_\_\_\_\_ 70
- Jimmy Connors Tennis (SN) \_\_\_\_ 70
- Earthworm Jim (MD) \_\_\_\_\_ 70
- Ecco 2 (MD) \_\_\_\_\_ 70
- Mickey Mania (SNES/MD/MCD) \_ 70
- Star Wars III (SN) \_\_\_\_\_ 72
- Vortex (SN) \_\_\_\_\_ 72
- Action Replay Codes \_\_\_\_\_ 72





20

Gleich das erste Spiel für Sonys Playstation brachte unseren Redaktionsalltag gründlich durcheinander: Ridge Racer läßt ausnahmslos alles tierisch alt aussehen, was wir jemals an Rennspielen zu Gesicht bekommen haben!



## TESTS

### JAGUAR

- Air Cars \_\_\_\_\_ 88
- Iron Soldier \_\_\_\_\_ 87
- Val d'Isère \_\_\_\_\_ 90
- Zool \_\_\_\_\_ 90

- Micro Machines \_\_\_\_\_ 108
- Pac Man 2 \_\_\_\_\_ 110
- Pinball Fantasies \_\_\_\_\_ 108
- Ardy Lightfood \_\_\_\_\_ 104
- Rise of the Robots \_\_\_\_\_ 102

### MEGA CD

- Flink \_\_\_\_\_ 98
- Iron Helix \_\_\_\_\_ 97
- NBA Jam \_\_\_\_\_ 98
- Snatcher \_\_\_\_\_ 94
- Star Blade \_\_\_\_\_ 96
- The Page Master \_\_\_\_\_ 99
- Radical Rex \_\_\_\_\_ 100
- Rock'n Roll Racing \_\_\_\_\_ 100

### GAME GEAR

- The Lion King \_\_\_\_\_ 113

### GAME BOY

- NBA Jam \_\_\_\_\_ 114
- Monster Truck Wars \_\_\_\_\_ 115

### 32X

- Afterburner \_\_\_\_\_ 91
- Space Harrier \_\_\_\_\_ 91
- Virtua Racing Deluxe \_\_\_\_\_ 91

### SUPER NINTENDO

- Daze before Christmas \_\_\_\_\_ 112
- Dino Dini Soccer \_\_\_\_\_ 105
- Fire Striker \_\_\_\_\_ 112
- Kick Off 3 \_\_\_\_\_ 106

## RUBRIKEN

- Comic \_\_\_\_\_ 59
- Hitparaden \_\_\_\_\_ 87
- Impressum \_\_\_\_\_ 118
- Inserenten \_\_\_\_\_ 114
- Kleinanzeigen \_\_\_\_\_ 73
- Leserpost \_\_\_\_\_ 46
- Poster \_\_\_\_\_ 60
- Rat & Tat \_\_\_\_\_ 50
- So bewerten wir \_\_\_\_\_ 84
- Video Shop \_\_\_\_\_ 116



18

In Japan war die erste Lieferung Playstations binnen Tagen ausverkauft. In Deutschland verlangten dreiste Importeure bei Redaktionsschluß zwischen 2800 und 3000 Mark, also mehr als das Dreifache des Originalpreises!



94

Nicht gerade was für zartbesaitete Seelchen ist das Adventure Snatcher. Alle Freunde morbider Szenen und spannender Thriller sollten jedenfalls unbedingt einen Blick riskieren.



# PARODIUS



**M**it personeller Verstärkung ist das ursprüngliche Parodius-Programmerteam letztes Jahr auf ein Sequel angesetzt worden. In Japan ist P2 bereits auf dem Markt, so konnten wir schon mal ein Blick hinter den vielversprechenden Titel werfen.

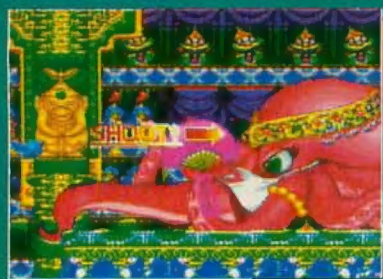
Auch der Nachfolger zu diesem absoluten Baller-Klassiker beweist, daß die Programmierer "ihr" Super Nintendo inzwischen in- und auswendig beherrschen. So viele bewegte Sprites, derart riesige Endgegner und solch ein kunterbuntes Farbenspektakel hat es bisher selten gegeben. Die typische parodius-sche Japano-Comic-Grafik wurde konsequent weiterverwendet. Viele alte Bekannte, wie die Bauchtänzerin, den fetten Pinguin-Boß oder das Katzen-See-

**Lange hat die deutschen Tochter mit sich gerungen; jetzt ist es endlich raus: Parodius 2 erscheint offiziell bei uns, trotz ungünstigem Yen-Kurs und trotz roter Zahlen in Konamis Bilanzen**

räuberschiff bekommt man wieder zu Gesicht – oft auch nur als Minifeinde mitten im Level oder in ungewohnter Umgebung. Ansonsten wurden wieder fleißig Anleihen bei den Osterinsel-Figuren und in

der japanischen Märchenwelt gemacht. In einem der höheren Level gerät sogar die Bambus-Prinzessin Kaguyahime unter Beschuß, die ihre Schoßhasen auf Euch hetzt, und die in Japan alle kleinen Wichte schon im Kindergartenalter kennen (sagt Tet, der Große). Das Spielprinzip wurde bis auf einige Autoscrolling-Abschnitte wenig verändert. Ihr steuert diesmal eine von neun Figuren, die teilweise dieselben, wie im ersten Teil, ansonsten aber alle in Konamis Reich heimisch sind: Twinbee,

Takosuhe, Vic Viper, Upa (kein Opa, sondern ein Baby), Dracula, Goemon (immer wieder so süß), Koitsu (der auf einem Papierflieger balanciert), Michael (ein Kloß), Vogel Nameo, Hikaro und Pentaro. An Glocken haben die Programmierer diesmal nicht gespart – Blähbauch und Megaphone sind eher häufige Erscheinungen. Was bei diesem Spiel auch noch angenehm auffällt, ist das Zusatzlevel, das in der Automatenversion nicht vorhanden war. Parodius 2 wird ein Festmahl für Ballerspielfreunde, zumindest für die genügsamen, die den Import nicht schon an Land gezogen haben. *ds*



Die Seeräuberkatze – diesmal unter Wasser

Da muß unser Papierflieger-Akrobat aber gut ausweichen



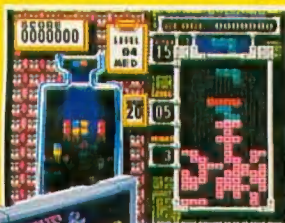
# TETRIS™ & DR. MARIO™

**16-Bit  
geballte  
Puzzle-Power!**

**Exklusiv  
von  
Nintendo®**

Die geballte  
Puzzle-Power beider  
Sensationsspiele stellt Dich jetzt im  
vollen 16-Bit-Format und auf einer  
einzigen Super Nintendo™ Kassette auf eine  
harte Probe. Vorausschau-  
endes Denken, taktisches  
Geschick und schnelle Reak-  
tionen sind nur die Spitze des  
Eisbergs, denn nun gibt es zum ersten  
Mal in der Puzzle-Geschichte eine  
kombinierte 2-Spieler-

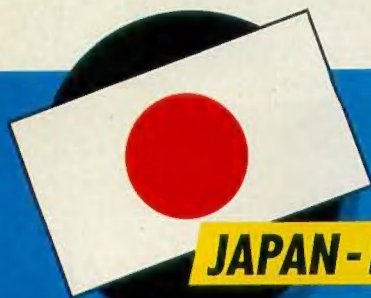
Wettbewerbsmöglichkeit  
beider Spiele! Mal sehen,  
wann Du Nerven zeigst!



**Nintendo®**

**Have more fun!**





## JAPAN-NEWS

### Nintendo auf Grafik-Trip:

Inspiziert von ihrem ärgsten Konkurrenten Sega, bringen sie ein 3D-Polygon-Prügelspiel. Zudem gibt's neueste Infos über den Engine-Nachfolger, der gar keiner ist.

## Fighting Polygon

Nintendos Ankündigung, sie wolle nach Donkey Kong Country grundsätzlich nur noch Spiele mit anspruchsvoller Grafik herausbringen, könnte hier bereits verwirklicht werden. Ich betone *könnte*, denn was ihr jüngstes Werk *Fighting Polygon* zunächst einmal optisch zu bieten hat, ist alles andere als anspruchsvoll. Es ist höchstens eine arg verkümmerte Variante des Sega-Saturn-Prüglers *Virtua Fighter*. Dafür hat es inhaltlich ein wenig mehr zu bieten. 12 Kämpfer (VF hat nur 8) prügeln sich mit Kicks und Punches (von

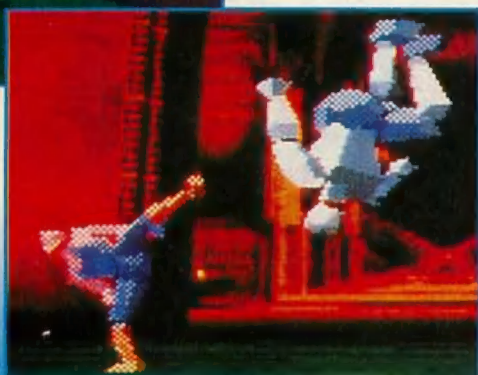


*Wenn der Kämpfer springt, erscheint er optisch kleiner*

denen es jeweils drei Variationen gibt) durch bezaubernde Landschaftskulissen. Die Heldenpalette reicht dabei von einer Gottesanbeterin über Katzenmenschen bis hin zu einem Godzilla-Verschnitt. Wirklich eine sehr ungewöhnliche Konstellation. Lassen wir uns also überraschen, wenn das Spiel im März erscheint.



*Die Animationsphasen wirken real und zugleich spektakulär. Die feine Hintergrundgrafik tut noch ein übriges.*



*Eine recht einfallsreiche Palette an Kämpfern tummelt sich in Fighting Polygon fürs Super Nintendo*



*Battle Heat ist eines der ersten Spiele für den PC-FX*

PC-User von morgen anlocken. Als einziger unter den Next-Generation-Konsolen besitzt dieser Koloß bereits eine serienmäßig eingebaute Schnittstelle, die eine direkte Verbindung mit einem ausgewachsenen NEC-PC der 98-Serie herstellen kann. Vorerst aber funktioniert der Datenaustausch nur in eine Richtung. Die PC-FX-Konsole dient dabei lediglich als externes CD-ROM-Laufwerk, also ein CD-ROM-Laufwerk mit eingebauten (und überflüssigen) 32-Bit RISC-Chip. Wer also ein NEC PC 9801 mit japanischem Betriebssystem besitzt und noch dazu vorhat, sich ein CD-ROM-Laufwerk anzuschaffen, könnte gegen 49 800 Yen (ca. 800 Mark) Bares eine lohnenswerte Anschaffung machen. Ansonsten ist das Gerät so überflüssig wie eine Eistruhe in der Antarktis. *tet*



*Beruhigend zu wissen, daß auch Menschen hier mitwirken*

## NEC PC-FX

Lange Zeit glaubte man, NEC Home Electronics hätte angesichts der massiven Konkurrenz auf dem 32-Bit-Sektor nun keine Lust mehr, an ihrem neuen Engine-Nachfolger weiterzuarbeiten. Seit der Tokyo Toy Show hatte sich der Elektronik-Riese rar gemacht. Aber plötzlich war er da: Am 23. Dezember stapelten sich in Tokios Discountgeschäften die fetten Packungen mit dem Aufdruck PC-FX. Mit drei CD-Spielen, die zwischen 8800 und 9800 Yen (ca. 140 bis 150 Mark) kosten, soll dieser wuchtige "PC-Turm" den potentiellen NEC-

*Das 6-Button-Joyypad wird mitgeliefert. Ein PC-Keyboard gibt's gegen Aufpreis.*





Disney's  
DER  
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG

MEGA DRIVE

Disney  
SOFTWARE

Nintendo

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

SEGA  
Master System

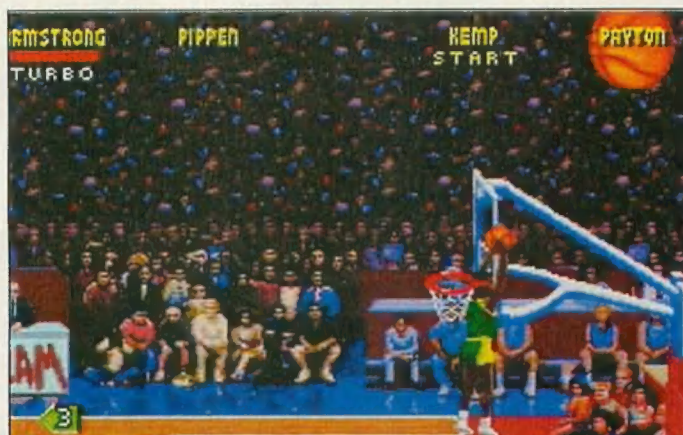
SEGA  
GAME GEAR



Obwohl das Weihnachtsgeschäft gelaufen ist, ruht sich Acclaim nicht auf den inzwischen indizierten Lorbeeren aus. Wir haben die Frühjahrshits unter die Lupe genommen.

### NBA JAM Tournament Edition

NBA Jam gehört definitiv zu den genialsten Sportspielen der letzten Jahre. Die Entwickler von Iguana Entertainment schufen eine perfekte Kombination aus schneller Basketball-Action und verblüffender Grafik. Grafisch erinnert die *Tournament Edition*



Oben: Mit dem Juice Mode erhöht Ihr die Spielgeschwindigkeit bis auf das Vierfache



Die rote Kugel mit dem S ist eines der vielen Power-Ups



Die Dunks sehen auch bei der Tournament Edition absolut genial aus



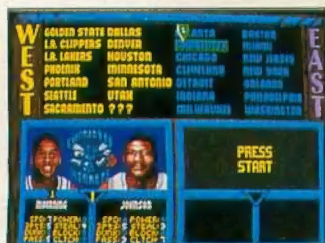
Bei den Orlando Magic spielt diesmal sogar Shaq-Attack mit!

stark an den Vorgänger, doch die Unterschiede liegen in vielen wichtigen Details. Eure Spielstände sichert ein speziell von Acclaim entwickelter Speicherchip, die ewige Sucherei nach dem verfluchten Zettel mit den Paßwörtern gehört der Vergangenheit an. Vor dem Einstieg in die NBA dürft Ihr im Trainingsmodus üben bis zum Erbrechen. Die Anzahl der Spielerattribute hat sich auf acht verdoppelt und nicht weniger als 38 geheime Charaktere verstecken sich im

24-MBit-Modul (wir dürfen Euch leider noch nicht verraten, welche Spieler die Entwickler eingebaut haben). Diesmal dürfen wirklich alle NBA-Stars mitmischen, sogar Shaq-Attack hat sich von seinem mißglückten Ausflug ins Beat'Em Up-Lager erholt und gibt uns die Ehre. Jedes NBA-Team ist mit 3-5 aktuellen Spielern vertreten, so daß Ihr Eure Lieblingskombination auswählen könnt. Während eines Matches erscheinen ab und zu Power-Ups auf dem Spielfeld,

die die Eigenschaften Eurer Cracks kurzfristig verbessern. Es gibt auch Hotspots, von denen aus sich die Trefferquote bei Drei-Punkte-Würfen deutlich erhöht. Im Options-Menü läßt sich die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen hochsetzen (der sogenannte Juice-Mode), das Ergebnis ist wirklich verblüffend: Die NBA-Profis zischen mit unglaublichem Speed über den Bildschirm, wo andere Module einbrechen, legt die *Tournament Edition* noch einen Zahn zu. NBA

*JAM Tournament Edition* soll im März für Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Mega 32 und Game Gear erscheinen. Eine Saturn-Umsetzung haben die Acclaim-Bosse ebenfalls auf ihrer Wunschliste, ein Veröffentlichungsdatum steht jedoch noch nicht fest.



Bei jedem Team stehen in der Tournament Edition drei bis fünf Spieler zur Auswahl. Ihr könnt Euch jetzt also Euer persönliches Traumteam zusammenstellen.

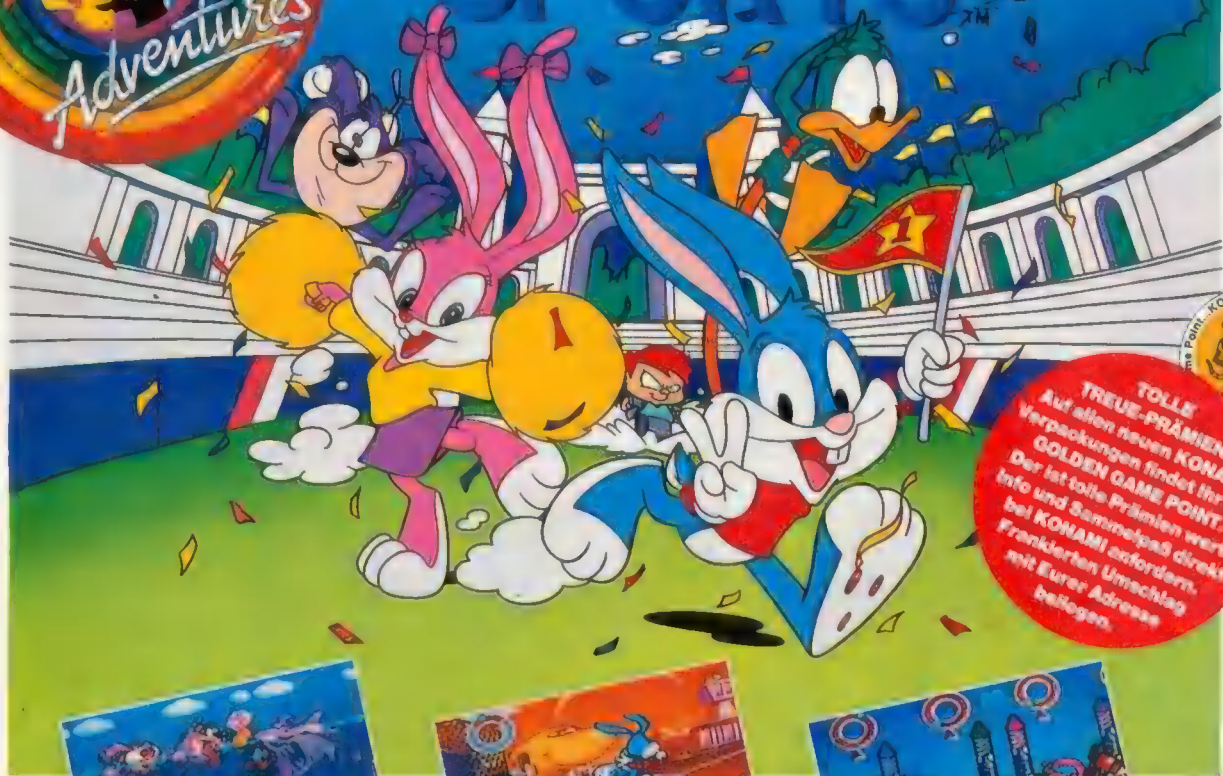


Wenn Ihr den Juice-Mode in Bewegung sehen könntet, würden Euch die Augen übergehen. So schnell, unglaublich!





# WILD & WACKY SPORTS



**TOLLE TREUE-PRÄMIEN!**  
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den **GOLDEN GAME POINT**. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpfad direkt bei KONAMI anfordern, mit Eurer Adresse belegen.



SNES



SNES



SNES

## Joypad-Olympiade mit den Toons.

Das beste Mehr-Disziplinen-Wettkampf-Spiel mit den Tiny Toons.

Bis zu 18 Wettkampffarten in einem Modul.

Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fällen.

Wettkämpfe von 100 Meter bis

Marathonlauf, um nur einige zu nennen.

Ein echtes „Fun and Family-Game“ für jede Alterstufe im Super NES.

8 phantastische Wettbewerbe im Gameboy.

Wahlmöglichkeiten „Easy, Normal und Hard“ sorgen für sportlich-starken-Spielespaß.

Grafik und Sound besser als der Gameboy-Standard.



**KONAMI**  
Superstarker VideospieleSpaß

kauf mit **Köpfchen!**  
**WOOLWORTH**

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 12-0, Telefax 069 / 95 12-77

TINY TOON ADVENTURES, characters, and all indicia are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, and Nintendo Product Seal are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. KONAMI and the Konami logo are registered trademarks and service marks of Konami Co., Ltd. in Japan and other countries. Unauthorised copying, distribution or further sale of any part of this publication is strictly prohibited.

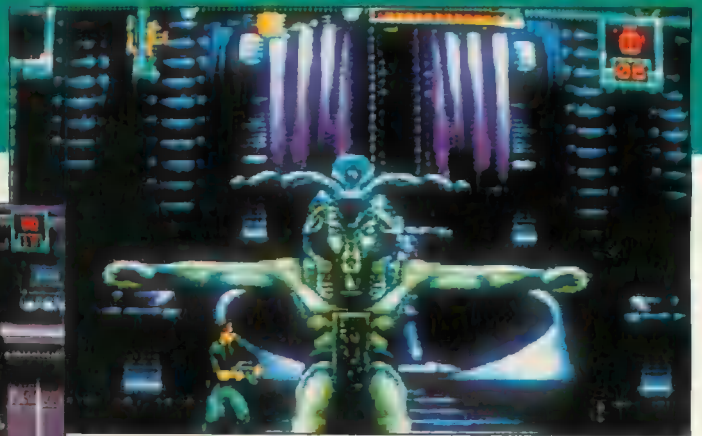
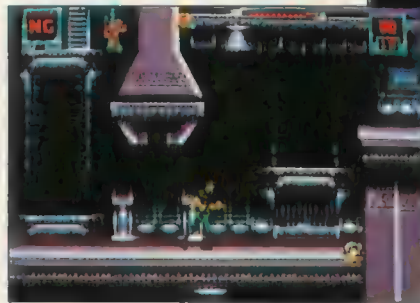


### Stargate

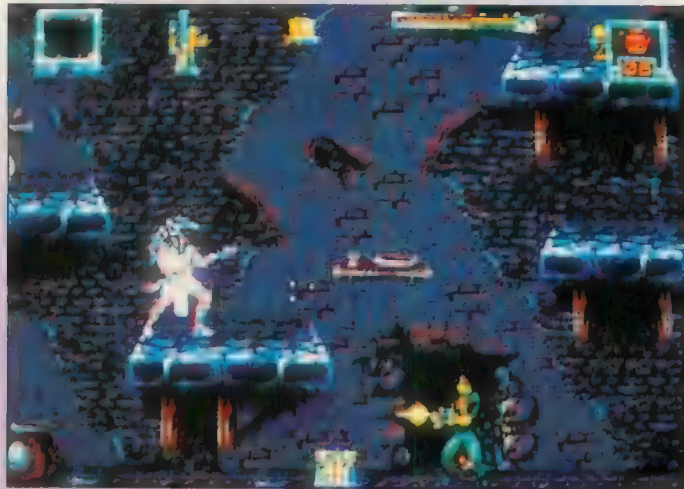
Nachdem der Film *Stargate* mit Kurt Russell und James Spader in den Hauptrollen erst Ende März in deutschen Kinos anläuft, hier kurz etwas zur Story:

Bei Ausgrabungen in Ägypten im Jahr 1928 entdecken Forscher ein riesiges, kreisförmiges Objekt mit unbekannten Hieroglyphen darauf, ein Stargate. Erst 66 Jahre später gelingt es dem Forscher Daniel Jackson, das Rätsel des seltsamen Instruments zu lösen: Stargate ist das Tor zu einer fernen Galaxis. Mit einer Handvoll tapferer Marines tritt Jackson in das Stargate und landet auf einem fremden Planeten. Dort erwarten sie versklavte Menschen, ägyptische Götter und schlappernde Reittiere.

Bei den 16-Bit- und der Game-Gear-Version von *Stargate* übernimmt Ihr die Rolle von Colonel Jack O'Neil (gespielt von Kurt Russell), dem Leiter der Gruppe von Marines, die durch das Stargate geschickt wurde. Eure Aufgabe besteht darin, die sieben Teile des Stargate-Codes herauszufinden und Ra, den mäch-



Die meisten Grafiken erinnern stark an das Filmvorbild (jaja, wir haben den Streifen schon gesehen)



Die Wächter von Ra sind wirklich unangenehme Zeitgenossen



Da läuft die Knarre heiß!

tigen Sonnenkönig, zu besiegen. Spielerisch wirkt *Stargate* wie eine Mischung aus *Flashback* und *Blackhawk*. Vor allem bei der Animation der Hauptfigur haben sich die Entwickler von Probe viel Mühe gegeben. Die Bewegun-

gen von Colonel O'Neil haben nichts mehr mit den bekannten Acclaim-Action-Games gemeinsam. Er zieht sich geschickt mit einer Hand an Felsvorsprüngen hoch, jede Aktion besteht aus vielen Animationsphasen, wodurch ein sehr flüssiger und realistischer Bewegungsablauf entsteht. Neben zahlreichen Actionsequenzen dürft Ihr bei einigen

und Geschicklichkeitsaufgaben auch Eure Gehirnwindungen anstrengen.

Die Game Boy-Version hat seltsamerweise mit den anderen Umsetzungen außer dem Namen nichts gemeinsam. In bestem Tetris-Stil versucht Ihr, Blöcke mit ägyptischen Hieroglyphen abzubauen. Mit zwei Modulen und Link-Kabel könnt Ihr auch gegeneinander zocken.



Der Vogel gehört zu Ras Schergen



Ägyptisches Tetris gibt's bei der Game-Boy-Version



Geschick zieht sich Colonel O'Neil an den Felsvorhängen hoch



Mit ein Paar Schüssen aus der Maschinenpistole macht Ihr den maskierten Wächter fertig



# BLACKHAWK™

## Die Grenze zum Unfaßbaren ist gefallen ...

„Ein würdiger, abwechslungsreicher Nachfolger, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback.“  
Mega Fun 12/94 85%



„Eine Art Doom ...“  
Video Games 12/94 84%



### Game Highlights

- Exzellente Grafik
- Passwort
- Super Gameplay
- Atmosphärische Begleitmusik
- Langanhaltende Motivation
- Komplexer Level-Aufbau

Demnächst auch für PC!



**Laguna**  
VIDEO GAMES



**LAGUNA Hotline Service: 0 61 07 / 945 145**  
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

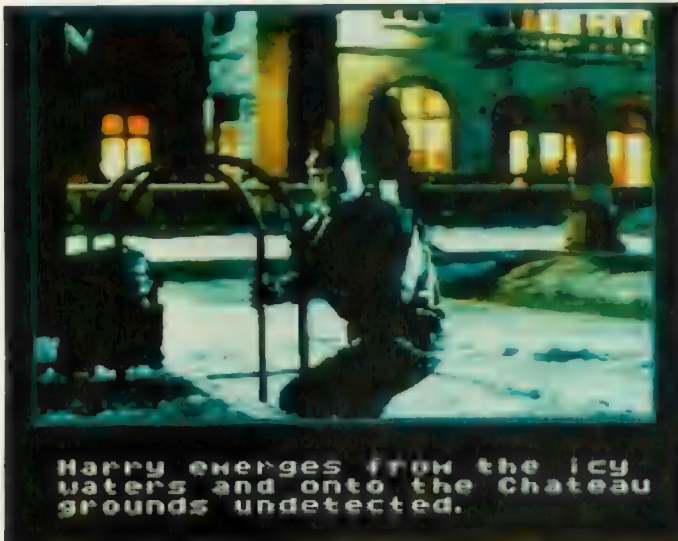
Laguna Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern sowie im Fach- und Versandhandel!

Nintendo

**SUPER NINTENDO**  
ULTIMATE GAMEPLAY SYSTEM

Blackhawk hat das Laguna-Spielgarantieschilderung erhalten. In jedem der Spielhandbuchs von 4 Ausgaben steht das entsprechende und entsprechende andere Laguna-Spiel, ebenfalls mit Spielgarantie, für den Spieler zur Verfügung.





Die Zwischensequenzen kommen direkt aus dem Film

### True Lies

Bei Arnold Schwarzeneggers letztem Action-Kracher *True Lies* hat sich Acclaim etwas mehr Zeit gelassen, denn der Film steht inzwischen schon in deutschen Videotheken zum Verleih.

Ihr kontrolliert Harry Tasker (im Film gespielt von Arnold Schwarzenegger), Superagent und liebender Familienvater in einer Person. Die bösen, bösen Terroristen der "Crimson Jihad" haben einige russische Nuklearwaffen entwendet und drohen, diese auf zivile Ziele abzufeuern. Durch insgesamt zwölf Levels mit unterschiedlichen Aufgaben müßt Ihr Euch durchkämpfen, um den Weltfrieden, Harrys Familie, den Papst, die Power Rangers, Didi Hallervorden, den weißen Riesen und Börti Vogts zu retten (Robzäng spinnt mal wieder). Die meisten Level seht Ihr aus der Vogelperspektive. Die Hand-



Nach dem Chateau folgt die Verfolgungsjagd durch den Wald

lung des Spiels hält sich eng an die Storyline des Films. Zu Beginn schlägt Ihr Euch durch das malerische Chateau, danach jagen Euch die Wachen verschneite Berge runter, später dürft Ihr sogar den Harrier-Jet steuern. Auch diesmal wollten die Entwickler nicht völlig aufs blutige Vergnügen verzichten; wenn Ihr getroffen werdet,



**Oben:** Seltsamerweise schauen die Gegner alle in die falsche Richtung.  
**Links:** der Flug mit dem Harrier.



Der Glatzkopf mit der Kamera in der linken Bildhälfte macht Photos von der Ballerei

spritzen ein paar Tropfen über den Bildschirm. Im Vergleich zu anderen Acclaim-Metzeleien bleibt das Ganze aber im akzeptablen Bereich.

Bis Februar müßt Ihr Euch noch gedulden, falls Ihr Euch als Super-Agent versuchen wollt.

### NFL Quarterback Club '95

Eigentlich sollte *NFL Quarterback Club* schon letztes Jahr erscheinen, doch programmertechnische Probleme (auf Deutsch, das Spiel war zu schlecht) sorgten für eine kleine

Verspätung. Um mit Electronic Arts Madden-Serie mithalten zu können, engagierten die Acclaim-Chefs Iguana Entertainment, also die gleichen Leute, die schon für die *NBA JAM*-Umsetzungen verantwortlich zeichneten. Die Entwickler haben offensichtlich fleißig *Madden '95* gespielt, denn sowohl grafisch als auch vom Spielablauf her ähneln sich beide Module sehr. Doch Iguana hat sich auch einige neue Features einfallen lassen. Im "Challenge-Mode" könnt Ihr nach Lust und Laune Taktiken und Spielzüge trainieren, bei "Simulation" spielt Ihr denkwürdige NFL-Augenblicke originalgetreu nach. Dazu stehen Euch



# I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert,  
als wir uns an jenem unregneten Montag  
auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern  
hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht  
vergessen, dank Sharp. Gefeierte wird an  
diesem Wochenende in Paris. Sämtliche  
Zugverbindungen sind schon eingegeben.  
Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

Alle Adressen unserer Freunde  
sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit  
unvergesslichen 128 KB  
und PC-Link von Sharp.  
Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

# SHARP

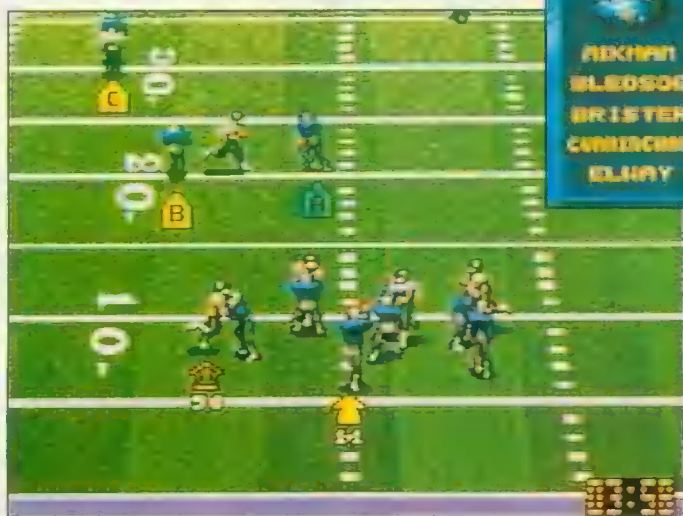
THE IDEAS COMPANY



Infoline: 040/2376-2188 • Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.





Quarterback erinnert doch stark an Madden NFL '95

zwanzig der berühmtesten Quarterbacks zur Verfügung, darunter aktuelle Stars wie Dan Marino und Randall Cunningham. Natürlich gibt's auch einen regulären Liga-Modus zur Auswahl, wo Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielt. Dazu haben sich die Programmierer 262 Offensiv- und 216 Defensivspielzüge ausgedacht, die Ihr Euch alle beliebig oft in Zeitlupe anschauen könnt. Per Batterie speichert das Modul alle Spielstände und auch von Euch

selbst kreierte Spieler. Weiß übrigens jemand, was das Bills in Buffalo Bills heißt? Boy I Love Losing Superbowls!

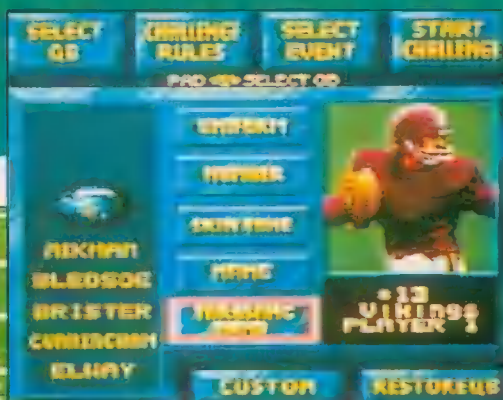
## Itchy & Scratchy

Ende Januar treten Itchy die Maus und Scratchy die Katze zum Kampf an. Das Pärchen erinnert irgendwie an die Hardcore-Variante der Comic-Liebliche Tom & Jerry, denn sie gehen mit Säbeln, Kanonen, Hämmern und



Nach jedem Level schnappt sich Scratchy ein fettes Gefährt und macht Jagd auf Itchy

Im ersten Level schwirren jede Menge Urviecher rum. Gegen den fetten Saurier helfen auch keine Waffen.



NFL Quarterback Club '95



Spiderman spinnt seine Netze im Funhouse

## Spiderman

sogar Mähdreschern aufeinander los. Da hat wohl irgendjemand Tom & Jerry mit Beavis & Butthead gekreuzt, der derbe Humor jedenfalls könnte auch von den beiden MTV-Chaoten stammen. Im Spiel steuert Ihr Itchy auf seiner ständigen Flucht vor dem hungrigen Kater. Insgesamt schlägt Ihr Euch durch sieben kunterbunte Level, angefangen in der Steinzeit, wo Euch riesige Saurier und Flugechsen auflauern. Ziel jedes Spielabschnittes ist es, lange genug zu überleben und den Ausgang zu finden. Um Euch Scratchy von der Pelle zu halten, findet Ihr jede Menge unterschiedlicher Waffen, vom relativ harmlosen Säbel über Flammenwerfer und Maschinenpistolen bis zur knochenbrechenden Panzerfaust. Falls Ihr schon immer wissen wolltet, was unsere Lieblinge in ihrer Freizeit treiben, ist Itchy & Scratchy genau das richtige für Euch.

Spiderman entwickelt sich neben den Simpsons langsam zu Acclaims Lieblingsfigur. In seinem neuesten Abenteuer jagt er nicht weniger als zwölf entflohenen Superverbrecher, darunter Shocker, Doc Ox und Venom. Gegen soviel geballte Power tut sich sogar ein Spinnenmensch schwer, deshalb könnt Ihr während des Spiels die Fantastischen Vier zu Hilfe rufen. Die Animation und Grafik erinnern an bekannte Marvel-Umsetzungen (Wolverine, Maximum Carnage), wobei der Level-Aufbau deutlich umfangreicher und intelligenter ausfiel. Spiderman beherrscht natürlich alle üblichen Tricks, klettert Wände hoch und versprüht sein selbstentwickeltes Spinnennetz.

Wenn nicht alle Netze reißen, gibt's Spiderman ab Februar für Super Nintendo und Mega Drive zu kaufen.

12



# 'DIES ist das beste Videospiele aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,  
Redakteur Video Games



**EARTHWORM  
JIM™**



**SUPER NINTENDO**  
entertainment system

**MEGA DRIVE**

Earthworm Jim™ ©1994  
Shiny Entertainment Inc.™



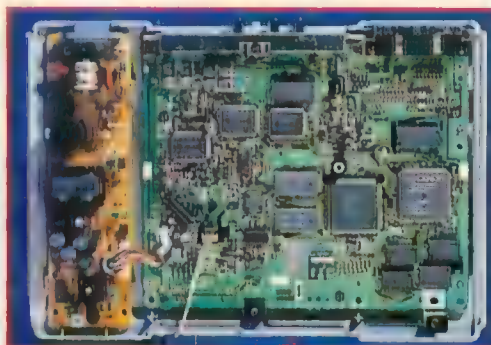


Vor genau einem Jahr kündigte Sony eine magische Wunderwaffe an, die die Konsolenwelt revolutionieren sollte. Was aus diesem Versprechen geworden ist, können wir Euch nun zeigen.

## Playstation

Es ist fünf Uhr nachmittags; Flughafen München. Sehnsüchtig erwarten wir die Ankunft des Fluges 715 aus Tokio. An Bord: 262 Passagiere – und eine Playstation. Eigentlich sollte sie bereits vor einer Woche hier in der Redaktion stehen. Aber wie es das Schicksal so wollte, war das wertvolle Gerät irgendwo zwischen Flughafen Narita und dem Frankfurter Zoll verschollen. Bei unserem Kontaktmann in Tokio stapelten sich währenddessen vier weitere Playstations, die uns später zugeschickt werden sollten. Aber nun mußte eines von diesen Geräten noch vor Redaktionsschluß herbeigeschafft werden, und zwar innerhalb von

48 Stunden. Ein Bote mußte her! Ich durfte wieder einmal alle japanologistischen Register ziehen – endlich, 26 Stunden später fanden wir eine alte Bekannte in Tokio, die zufällig am nächsten Tag nach München fliegen wollte. Und so kam es, daß wir doch noch rechtzeitig eine Playstation und drei Spiele zum Beschnuppern bekamen. So, was bietet sich auf dem ersten Blick unseren gierigen Augen? Zunächst stellen wir erstaunt fest, wie klein das Gerät geraten ist. 27 x 18,8 cm mißt dieser Zwerg, der irgendwie an einen semi-portablen CD-Player von, na wem schon, Sony erinnert. Sauber verarbeitet, in einem dezenten Grau durchgestylt, vermittelt es den Eindruck, als habe man



**High-Tech auf engstem Raum. Die Anzahl an Zusatz-Chips übertrifft alles Dagewesene. Die Spiele können jedoch nicht in die Hardware hineinprogrammiert werden.**



**Bereist erhältlich: RAM-Karten für 15 Speicherblöcke. Hier können Spielstände verwahrt und umkopiert werden.**



**Die ergonomisch geformten Joypads lassen sich gut bedienen. Leider sind die Kabel zu kurz.**



**Idiotensicher: Alle Playstation-Spiele erscheinen auf schwarzer CD, um Verwechslungen mit Musik-CDs auszuschließen.**

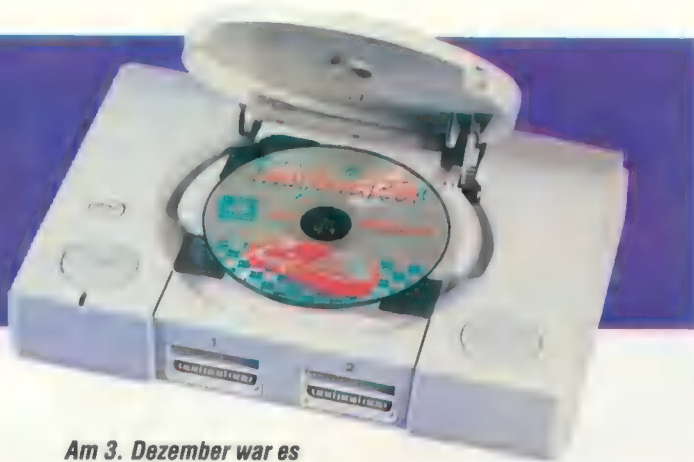
wirklich ein nobles Stück vor sich (was ja auch stimmt). Lockert man ein paar Schrauben und legt die Gehäusehälften auseinander, werden High-Tech-Komponenten freigelegt, die auf engstem Raum zusammengefaßt wurden. Konsequenterweise Platinen-Architektur, wie wir es von Sony gewohnt sind (Walkmans, DiscMans), zeugt die Playstation

auch von Innen vom Können der Entwickler. Das dazugehörige Joypad liegt gut in der Hand, sogar auch für europäische Hände geeignet. Alle 14 Knöpfe lassen sich blindlings bedienen und die vier separaten Richtungstasten reagieren (vor allem bei Schrägbewegungen) präziser als z.B. bei einem Super Nintendo-Joypad. Genial sind auch die beiden Slots für die Spei-

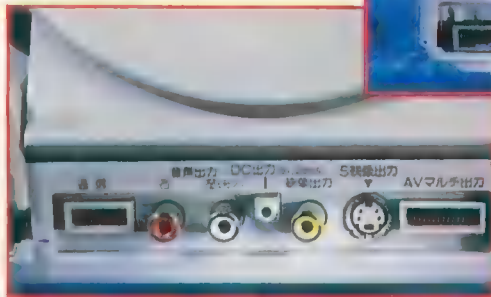
## Geplante Spiele

Titel	Spieletyp	Hersteller	Termin
Hot Blood Family	Action	Technosoft	3. Dez 94
Crime Crackers	3-D-Rollenspiel	Sony CE	3. Dez 94
AIV	Simulation	Artlink	3. Dez 94
Twinbee Puzzle	Puzzle	Konami	9. Dez 94
Motor Toon Grand Prix	Rennsimulation	Sony CE	16. Dez 94
Myst	Adventure	Softbank	16. Dez 94
Twin Goddess	Beat'em Up	Polygram	16. Dez 94
Hyper Solid Toshinden	Beat'em Up	Takara	1. Jan 95
Space Griffon VF-9	Action-Adventure	Panther Soft	27. Jan 95
Kleak The Blood	Shoot'em Up	Sony Music	27. Jan 95
Cosmic Race	Rennsimulation	Neo Rex	29. Jan 95
Raiden Project	Save	Shoot'em Up	Jan 95
Cyber Sledge	Action	Namco	Jan 95
Goketsudera-Ichizoku 2	Beat'em Up	Atlus	Feb 95
Goku Densetsu	Beat'em Up	Allume	Feb 95
The 11th Hour	Adventure	Virgin	Feb 95
Vampire	Beat'em Up	Capcom	Feb 95
Zero Divide	Action	Zoom	Feb 95
Philosoma	Shoot'em Up	Sony CE	Feb 95
Red Plasm	3-D-Action	Sony CE	Feb 95
3D Golf	Golfsimulation	Sony CE	Feb 95
Jumping Flash!	3-D-Action	Sony CE	Feb 95
Race Drivin'	Rennsimulation	Time Warner	Feb 95
Pinball	Pinball	Technosoft	Feb 95
Boxer's Road	Boxsimulation	New	Feb 95
Battle Suit Gundam	3-D-Action	Bandai	Feb 95
Formation Soccer	Fußballsimulation	Human	Feb 95
Metal Jacket	Beat'em Up	Pony Canyon	Feb 95
Rayman	Jump'n'Run	UBI Soft	Mai 95

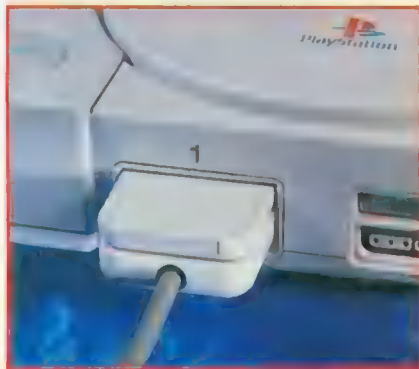




Am 3. Dezember war es soweit. Die ersten 100 000 Playstations gingen über den Ladentisch. 24 Stunden später waren sie alle weg.



Oben: Alle wichtigen Audio-Video-Anschlüsse findet man auf der Rückseite. Die RAM-Karten-Schächte befinden sich hingegen vorne, direkt über den Joypad-Anschlüssen.



cherkarten, die sich jeweils über den Joypad-Anschlüssen befinden. Mit zwei Memory-Cards können Dateien untereinander ausgetauscht werden. Somit gibt es zu jedem Spiel quasi eine unbegrenzte Menge an Speicherplatz. Auf der Rückseite wurden wie üblich die Cinch-Ausgänge, S-Video-Anschluß und eine Extra-Buchse für ein RGB-Scart-Kabel angebracht. Für spätere Link- bzw. Hardwareanschlüsse wurden ebenfalls Buchsen reserviert. Warten wir ab, was hardwaremäßig demnächst noch erscheint. Ein rundum gelungenes Gerät, würde man unterm Strich meinen. Aber wie es bei neuen Konsolen nunmal so ist, hat die ganze Sache einen gewaltigen Haken: der

Preis. Wir haben uns die Playstation direkt aus Japan besorgt und zwar für einen Preis von 35 820 Yen (ca. 573 Mark). Auch wenn man sich dazu noch Spiele wie *Ridge Racer* oder *Super Parodius* für je 5220 Yen (ca. 84 Mark) bestellt, beläuft sich das Ganze auf etwa 750 Mark. Einige deutsche Händler hingegen wollten 2800 Mark für die Sache kassieren. Eine Frechheit, wie ich finde, denn auch wenn man für Porto und Zoll 250 Mark dazurechnet, dürfte der Spaß im Endeffekt nicht mehr als 1300 Mark kosten. Wer sich ernsthaft überlegt, sich jetzt schon eine (zur Euro- bzw. US-Version inkompatible) Playstation anzuschaffen, sollte die Angebote zunächst einmal gründlich prüfen.



SCHARFE PREISE  
bei

**ELECTRONIC  
LAND**

Favoritenstraße 40

A-1040 Wien

Tel.: (02 22) 50 57 63 50

Fax: (02 22) 5 05 76 37

TITEL	öS	DM
JAGUAR PAL-VERSION	3590,-	499,-
3DO PAL-VERSION	6990,-	899,-
MD Lion King	699,-	89,-
MD Pagemaster	699,-	89,-
MD Fifa Soccer '95	699,-	85,-
MD NBA Basketball '95	699,-	89,-
MD NHL Hockey '95	699,-	89,-
MD Eternal Champion	449,-	59,-
MD Lotus, Sonic II, Mickey u.v.m.	299,-	39,-
MD Virtual Pinball, Powermonger	299,-	39,-
MD/SNES Earth Worm JIM	799,-	110,-
MD/SNES Mickey Mania	899,-	125,-
MD/SNES Shaq Fu	799,-	110,-
SNES Mario, Tiny Toon u.v.m.	399,-	49,-
SNES Timesleep, Streetfighter II	399,-	49,-
GB Yogi Bär	399,-	49,-
GB Donkey Kong	399,-	49,-
MD/SNES Action Replay II	649,-	89,-
SNES Game Saver	699,-	89,-
GB Tasche + Netzgerät + SML II	699,-	99,-
SNES Tasche + Cass Turtles o. ähnl.	449,-	59,-

Preise inkl. 20% MwSt. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Versand gegen NN oder Kreditkarte + öS 70,-/DM 10,-

Versandkosten: Ab öS 800,-/DM 110,- 1 Sonic-T-Shirt oder 1 Jurassicpark-Tasche gratis.

Reparaturen und Service für alle Systeme

Auskunft über Neuheiten und andere Angebote auch telefonisch.

Auch Ladenverkauf: 120m² Verkaufsfläche.

Händleranfragen erwünscht

**GALAXY**

PLEXUS GmbH  
Pflanzensaat 26  
81369 München

Sega Saturn j	1599,-
Clockwork Knight j	189,-
Gale Racer j	189,-
Sega 32X e/d	399,-
Doom II	139,-
Space Harrier e	139,-
Star Wars Arc.e	119,-
Virtua Racing D.d	139,-

### SEGA

Earthworm Jim d	119,-
Earth Mast.2 m	119,-
Fifa Soccer '95 d	109,-
King of Fighters d	109,-
NHL Hockey '95 d	109,-
Shining Force d II	109,-
Street Fighter C d	109,-
Street Fighter	139,-

Donk Kong Contr.d	149,-
Fire Stiker e	129,-
Indiana Jones 3 d	139,-
Ritall d	139,-
Return of Jedi d	139,-
Return of Mana d	129,-
Street Racer d	119,-
WWF Raw d	139,-

### SNES

Backbone e	119,-
Demone Crest e	149,-
Earthworm Jim d	139,-
Final Fantasy L.3 e	149,-
Illusion of Gale e	149,-
NHL Hockey '95 d	119,-
Samurai Shodown d	149,-
Uni Warriors e	119,-

3DO PAL / NTSC	999,-
Joystick	149,-
NTSC-Pal Wandl.	149,-
Crime Patrol	119,-
Mad Dog II	109,-
Mega Race	109,-
Road Rash	109,-
Shock Wave 2	89,-
Slayer	119,-
Soccer Kid	89,-
Supreme Warrior	119,-
Way of Warrior	119,-

### 3DO

3DO Dancer	799,-
Demolition Man	119,-
Glax	119,-
Fifa Soccer	119,-
Need for Speed	119,-
Novastorm	119,-
Overseas	89,-
Retal Assault	119,-
Samurai Shod.	119,-
Starblade	119,-
Streetfighter 2	149,-
Under Fire	119,-

Neo Geo CD Rom	1099,-
Samurai Shod 2	149,-
King of Fighters	149,-
Aerofighters	119,-

### SNK/ATARI

Neo Geo	119,-
Neo Geo	149,-
Neo Geo	149,-
Neo Geo	149,-

Jetzt endlich  
lieferbar!  
Sony Playstation

**U.V.A.M.**  
MANGA VIDEOS  
LASERDISCS  
ZEITSCHRIFTEN

Post 10,- € + 3,- DM  
UPS 10,- € + 7,- DM  
Ausland 15,- €  
Zustellung in €  
englisch o. deutsch  
japanisch Anleit  
U. & S. 10,- €  
FAX 7688024  
Händleranfragen  
www.galaxy.de

**089 7605151**  
**089 7470689**





SONY-NEWS

## Ridge Racer

Ich bin nun schon seit fast zwanzig Jahren ein begeisterter Video- und Computerspielfreak und es hat in der ganzen Zeit nicht viel gegeben, was mich von den Socken gehauen hat, aber *Ridge Racer* macht mich fertig. Nachdem Tet und ich die Playstation vom Flughafen geholt hatten, schlossen wir sie an, legten die *Ridge-Racer*-CD ein und das Wunder passierte: Vor mir sah ich den Automaten! Die gleiche geile, extrem schnelle und detaillierte Grafik,



ten Punkt im Hauptmenü startet Ihr das Spiel, und dann gehen Euch die Augen über. Euer Bolide steht am Start, vor Euch hüpfet eine japanische Schönheit im Badeanzug über die Straße. Um Euch rum seht Ihr detailliert eine Großstadt mit Wolkenkratzern, Brücken und direkt über Euch schwebt ein Heli-



Heiße Verfolgungsjagden im Tunnel, den roten Raser krieg ich noch

die unglaubliche Geschwindigkeit, dazu perfekter Techno-Sound und absolut realistisches Fahrgefühl, kurz gesagt, ein phantastisches Rennspiel. Einer der besten Automaten des Jahres, und er läuft original auf einer 600 Mark Konsole in meinem Wohnzimmer!

Wenn Ihr die CD einlegt, erscheint kurz während des Ladens ein Galaga-Shoot'em Up auf dem Screen, wenn Ihr alle

Gegner abschießt, dürft Ihr bei *Ridge Racer* aus zwölf anstatt der sonst üblichen vier Fahrzeuge wählen. Die Ladeprozedur dauert vielleicht 7-8 Sekunden, dann ist das komplette Programm im Speicher, es gibt kein nervendes Nachladen und ermüdende Wartezeiten. Im Hauptmenü stehen sechs Optionen zur Auswahl: Ihr wählt Euren Spielmodus, Automatik oder Handschaltung, Euer Gefährt



Links: Vier Rennmodi gibt's zur Auswahl, wenn Ihr die durchspielt, dürft Ihr die gleichen Kurse in die entgegengesetzte Richtung fahren



und Euren Liebingsound. Wenn Ihr auf "Options" geht, könnt Ihr rekord laden und speichern (nur mit Memory Card) und die Joypad-Konfiguration verändern. Mit dem letz-

kopter. Der Sprecher zählt den Countdown und ab geht die Post. Absolut flüssig und wunderschön gezeichnet scrollt die Gegend an Euch vorbei, Ihr könnt jede Werbung auf den





Wenn Ihr beim Lade-Shoot'em Up alle Gegner abbahrt, dürft Ihr **12** zwölf Fahrzeugen auswählen

gegnerischen Fahrzeugen lesen. Die verschiedenen Boliden vermitteln ein realistisches Fahrgefühl, die beiden schnelleren Gefährte verlangen gefühlvollen Umgang mit der Bremse, um geschickt um die Kurven zu driften. In den drei Renn-Modi fahrt Ihr gegen elf computergesteuerte Konkurrenten, während Euch im Time Trial nur ein Gegner das Fahren schwer macht. Die Memory Card speichert Rekorde für alle Kurse, im "Records"-Bildschirm werden jedoch nur Bestleistungen für Time Trial angezeigt. Wenn man bedenkt, daß



Mit Memory Card speichert die Playstation Eure Rekorde

Ridge Racer zu den ersten Games für die Playstation gehört, mag man gar nicht daran denken, was in ein bis zwei Jahren möglich sein wird. Alleine dieses Spiel rechtfertigt schon den Kauf der Sony-Konsole.



Beim Time Trial fahrt Ihr nur gegen einen Gegner um die Zeit

# NEU IN BERLIN HIGHWAY TO HELL...

ARTIKEL	GB	MM	MDCD	32X	SATURN	SNES	3DO	JAG	SONY
Adams Family Values		I.V.				149,95*			
Allen vs Predator						139,95		159,95	
Animaniacs		119,95				139,95			
B.C. Racers (Chuck Rock CD)			119,95*	I.V.					
Battletech		129,95				139,95*			
Beavis & Butt-head		109,95				139,95*			
Beyond the Limit F1							I.V.		
Blackthorne			119,95			139,95*			
Boogerman		129,95				139,95*			
Breath of Fire I						149,95			
Checkered Flag									
Cloy Lighter 2 (MD - Teil 1)		129,95		I.V.	I.V.	139,95*	139,95*	139,95	
Clockwork Knight						189,95			
College Basketball					139,95*				
Corpus Mundi									
Creature Shock CD			129,95						
Crime Patrol									
Cyber Sludge			129,95*						
Daytime USA									
Demolition Man									
Demons Crest	I.V.	119,95*		119,95*		139,95*	129,95		I.V.
Doakery Long 94 - Country	69,95					139,95*			
Dragon		129,95				139,95*		129,95	
Dragon Lore									
Drug Wars									
Dune 2 (CD - Teil 1)		119,95							
Dungeonsmaster 2									
Earthworm Jim		139,95				149,95			
Ecco the Dolphin 2		119,95							
ESPN Baseball Tonight		119,95				139,95			I.V.
ESPN National Hockey Night		119,95				139,95*			I.V.
ESPN NBA Hangtime		119,95*				139,95*			I.V.
ESPN Speedworld		119,95				139,95*			I.V.
ESPN Sunday Night NFL		119,95*				139,95*			I.V.
Fahrenheit CD					139,95*				
Fatal Fury Special		129,95*		129,95*		179,95			I.V.
FIFA Soccer 95		119,95				139,95*	119,95		
Final Fantasy 3						159,95			
Firestalker						139,95			
Flying Nightmares			119,95*				129,95*		
Front Mission						199,95*			
Gale Racer									
Gals						189,95			
Hardball 8 (SNES - Teil 3)		129,95				139,95*	139,95*		
Hillman of Gals						159,95			
Indiana Jones Gr. Adventures						139,95*			
Iron Nails									
John Madden Football 95	I.V.	119,95		129,95		139,95*	139,95*		I.V.
Jurassic Park 2	I.V.	119,95		I.V.		139,95*	109,95		
Kasumi Ninja									
King Arthur (Emu)						149,95*		139,95*	
Kingdom									
König der Löwen		129,95				149,95	139,95*		I.V.
Lemmings 2	69,95*	119,95				129,95*	139,95*		I.V.
Links Golf									
Loadstar									
Lord of the Rings I		139,95*				139,95			
Lulu						149,95			
Mad Dog McCree 2							139,95		
Magical Corgi									
Mission of Hidden Souls			129,95			189,95			
Mini Head						149,95*			

## Demnächst auch Ladengeschäft

Mickey Mania	119,95	119,95	139,95*		139,95				
Midnight Racers CD						149,95	I.V.	I.V.	
Might & Magic 3						139,95			
Miscellaneous al Fink	119,95					149,95*			
Monster Truck Wars	129,95*								
NBA Live 95	119,95	129,95*			189,95*	139,95*	139,95*		I.V.
Need for Speed						129,95			
New Horizons	149,95					159,95			
NHL Hockey 94	119,95					139,95*			
Nyctoman									
Off World Interceptor									
Paganmaster	79,95*	129,95				139,95*			
Paradise 2						179,95*			
PGA Golf 3	119,95					129,95*	129,95*		I.V.
Paganary Star II	139,95*								
Pillars	119,95	119,95*				139,95			
PowerSlide						139,95*	139,95*	I.V.	
Psycho Pinball	119,95					139,95*			
Race Driving	129,95					189,95*			
Rampage						189,95*			
Rayman									
Relief Assault									
Reign of the Jedi	79,95*	119,95				149,95			
Ridge Racer									
Rise of the Robots	129,95	139,95*		I.V.	I.V.	159,95	149,95*	I.V.	I.V.
Road Rash									
Robotrek (Square)						169,95*			
Rock n Roll Racing	119,95					139,95	139,95*		I.V.
Samurai Shodown	79,95	129,95*	139,95*		I.V.	149,95	139,95*		I.V.
Sequest DSV						139,95*			
Secret of Mana mit Buch						129,95			
Shadowrun	139,95								
Shining Force 2	139,95	129,95							
Shock Wave									
Shock Wave Missions									
Sim City 2000		129,95*				139,95*			
Slam City		139,95*	139,95*						
Slayer (Dungeon Hack)									
Snatcher									
Sonic	139,95*								
Sonic II (Sonic II Knuckles)	129,95								
Space Ace									
Space Pirates									
Star Blade									
Star Control 2									
Star Trek Next Generation	79,95	139,95				149,95	139,95*		I.V.
Star Trek Starflight Academy						139,95*			
Star Wars Arcade									
Station Invasion									
Street Racers									
Super Bomberman II		119,95				129,95			
Super Metroid mit Buch						139,95			I.V.
Super Mario Bros.						129,95			
Super Probotector II	79,95	119,95							
Super Punch Out									
Super Space Harrier									
Super Street Fighter II	159,95					149,95*	159,95	129,95	I.V.
Supreme Warrior CD	119,95					139,95*	139,95*		I.V.
Syndicate									
Tajm						179,95*	139,95*		I.V.
Tempest II/III									
Theme Park		119,95*				139,95*	129,95*		I.V.
Tina 2 Die									
Top Gear 2000 (MD - Teil 2)		119,95				139,95*	139,95*		
Turricion 2 - Mega Turricion		119,95				139,95*			
Ultima 7-1						159,95			
Ultima Rimes of Virtue II	89,95					149,95			
Ultima Rimes of Virtue II						129,95			
Ultima Rimes of Virtue II									
Urban Strike		119,95				139,95*			
Victory Goal									
Viewpoint		119,95				189,95*	139,95*	129,95*	I.V.
Virtua Racing		159,95				159,95			
Virtua Hydlide									
Vortex									
Wingsong 2		139,95*							
Wing Commander 3									
Wire Head CD									
World Cup Golf									
WWF Raw	79,95	139,95	119,95*			159,95		129,95	
Zero the Kamikaze Squirrel	21,95								

Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

... MAC ... AMIGA 500 ... AMIGA 1200 ... AMIGA CD 32 ...  
... SEGA ... MEGA DRIVE ... MEGA CD ... BAME ... SUPER NES ... 3DO ... NEO ...  
... NEO ... SONY PLAYSTATION ... COMPUTER & VIDEOSPILZEITSCHRIFTEN AUS ...  
... USA ... JAPAN ... MUSIC ... COMICS ... ANIME ... VIDEOS

Versandpäckchen 10,50 DM - Express 8 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Es gelten AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - I.V. bzw.: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 20.12.94



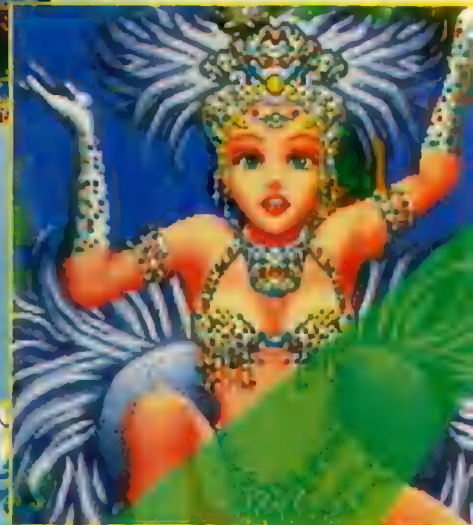


## Parodius

Als besonderes Schmankerl gab es in Japan kurzzeitig ein Deluxe-Pack mit Parodius 1 und 2 auf einer CD. Wenn Ihr unser Preview in der Video Games 10/94 gelesen habt, wißt Ihr schon, um was es in *Parodius* geht. Im Prinzip veralbert das Spiel alle Shoot'em Ups, Ihr steuert Schweine, Pinguine und Papierflieger durch aberwitzige, verrückte und extrem bunte Level. Die Playstation-Versionen von beiden Spielen sind grafisch absolut identisch zu den Automaten-Vorbildern, der Sound von CD übertrifft die Originale sogar noch. Natürlich gibt's auch einen Zwei-Spieler-Modus, vorausgesetzt Ihr gehört zu den glücklichen, die sich ein zweites Joypad ergatterten konnten. Mit einer Memory Card speichert das Programm auch Eure High-scores und Spielstand ab, so daß Ihr jederzeit in jeden schon gelösten Level einsteigen könnt.



*Parodius 2* ist absolut identisch mit dem Automaten, inklusive Zweispieler-Modus



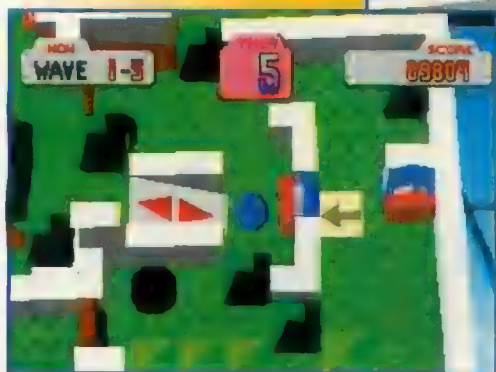
## Rayman

Kurz vor Redaktionsschluß schickte uns Ubisoft noch einige Screenshots der Playstation-Umsetzung von *Rayman*, einem überaus witzigen Jump'n'Run. Falls Ihr mehr über das Spiel wissen wollt, lest die Preview der Jaguar-Version in dieser Ausgabe. Für die Playstation soll *Rayman* irgendwann im Sommer erscheinen.

12

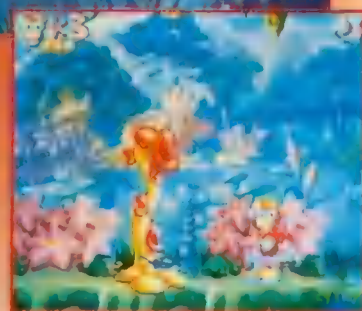
## Tama

*Tama* gehört zu jener Art von Programmen, die anscheinend zu jeder neuen Konsole dazugehören: eigentlich überflüssig und trotzdem kauft es jeder, weil es eben noch nicht so viel Software gibt. Vielleicht erinnert Ihr Euch noch an die Holzlabirinthe, durch die Ihr mit Hilfe zweier Drehknöpfe eine Kugel steuern



Bei *Tama* könnt Ihr den Bildschirm vergrößern und verkleinern und die Perspektive beliebig verändern

müßt. *Tama* simuliert diese Geschicklichkeitsspiele. Zwar gibt es einige nette Grafik-Effekte und Ihr könnt den Bildschirm beliebig drehen und zoomen, am uralten Spielprinzip ändert sich jedoch nichts. *Tama* wurde uns freundlicherweise von der Firma ArJay Games zur Verfügung gestellt, vielen Dank.



*Rayman* sieht sogar noch besser aus als die Jaguar-Version



The Future Is Now  
**SNK**

# SAMURAI SHODOWN II

The 15 Samurai burst their way  
into the world of NEO GEO CD  
for the Shodown of all showdowns!



The latest blockbuster in SNK's history-making series comes to the world of NEO GEO CD. With its gorgeous graphics, abundant action, riveting musical score and super sonic assaults, "Samurai Shodown II" will slice your eardrums.

SNK software on the NEO GEO CD... The overwhelming choice of game fans worldwide!



SAMURAI SHODOWN II



Look forward to  
our growing line-up of  
original games at  
pocket-pleasing prices.



## NEO·GEO CD™

SUPER HIGH TECH GAME  
**NEO·GEO**

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUTSU-KU, OSAKA, JAPAN TELEPHONE: (81)6-339-5577 FAX: (81)6-339-5578  
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 FAIR STREET, TORRANCE, CALIFORNIA, U.S.A. TELEPHONE: (310) 271-1111 FAX: (310) 371-0969  
SNK ASIA LIMITED SUITE 1101, TOWER 3, CHINA HONG KONG CITY 33 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, HONG KONG TELEPHONE: (852) 2512-4411 FAX: (852) 375-3203  
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON W1X 3HE, ENGLAND TELEPHONE: (44)21-629-0472 FAX: (44)21-629-0473

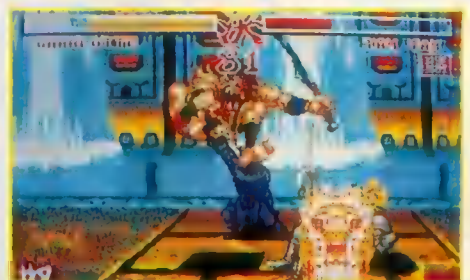
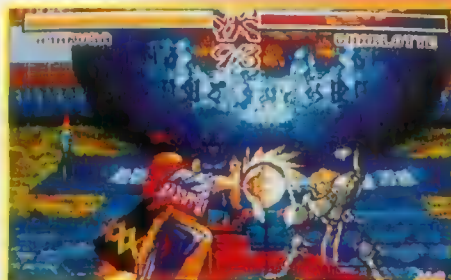
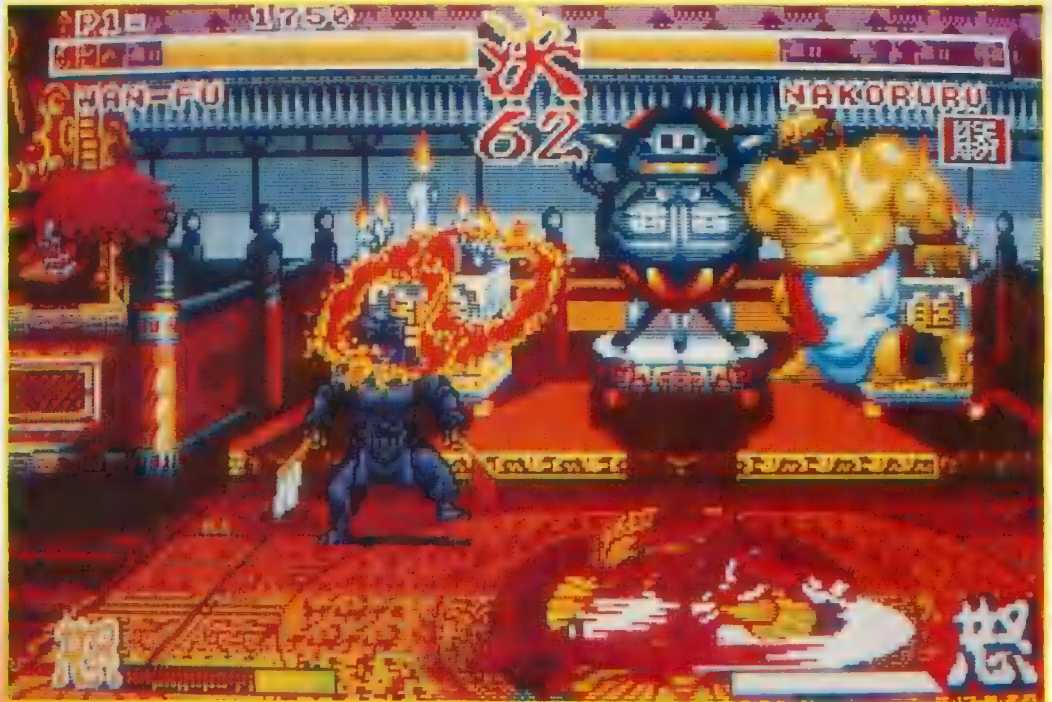




So langsam scheint auch für Sega die neue 95er Saison zu beginnen. Die Palette an angekündigten Spielen reicht von einem Prügelklassiker bis hin zu einem niedlichen Sonic-Verschnitt.

## Samurai Shodown

Als vor einigen Monaten die Super Nintendo-Version dieses SNK-Prügelhits erschienen war, konnte man unschwer erahnen, daß bald auch eine Mega Drive-Umsetzung folgen würde. Nun ist sie da. Zwar konnte uns **Sega** noch nicht verraten, wann es denn in den Regalen stehen wird, aber einen kurzen Blick durften wir (ich und Ralph natürlich) auf eine zu etwa 40% fertiggestellte Vorversion werfen. Im Menü fanden wir sodann die altbekannten Gesichter wieder, die uns vor langer Zeit auf dem Neo Geo ein Dutzend wund Finger und eine kaputte Schulter (Ralph natürlich) bescherten. Aber das war noch



*Samurai Shodown wie es lebt und lebt! Zwar wurden die Stages leicht verändert, die Moves und die Animationssequenzen bleiben wichtig.*

nicht alles. Der Ober-Samurai Amakusa konnte von Anfang an gewählt werden, und zwar ohne Cheat. Im Spiel selbst konnten wir sodann die traditionellen Kampftechniken und Special Moves ausprobieren, unter Hinzunahme eines 6-Button-Joy-pads, versteht sich. Wie es aber im Leben eines geplagten Mega Drive-Jüngers nun einmal ist, mußten wir schwere Einbußen hinsichtlich der Grafik hinnehmen. Fast nirgendwo konnten wir bewegte Bilder in der Background-Grafik entdecken (vielleicht werden sie ja noch ergänzt), die dadurch natürlich etwas flach ausfielen. Die Kämpfer schienen (zumindest diejeni-

gen, die schon fertig programmiert waren) hingegen vor lauter Animationsphasen nur zu sprühen. Naja, warten wir's ab. Wenn die fertige Version das hält, was der Titel verspricht, stellt es bestimmt eine gute Alternative zu SSF2 dar.

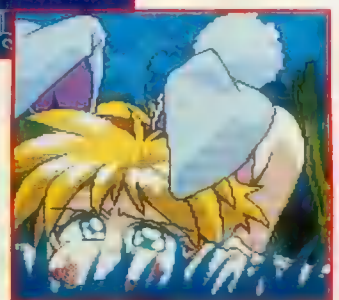
## Keio Flying Squadron

Hähähähä! – kann ich dazu nur sagen. Jetzt werden mich all diejenigen verstehen, die vor etwa einem Jahr spöttisch gesagt hatten: "Ein Spiel ist erst dann gut, wenn man es auch verstehen kann". Nun könnt Ihr Euch selbst von den Qualitä-

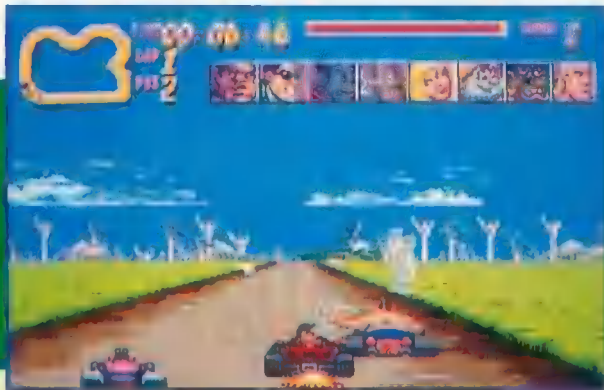


*Witzige Shooting-Einlagen wechseln sich mit verrückten Zwischensequenzen ab. Keio FS gehört zu den lustigsten Shoot'em Ups fürs Mega Drive.*

ten dieses witzig-parodierten Shoot'em Ups überzeugen. *Keio Flying Squadron* gibt es inzwischen auch von **JVC** als englische Fassung. So kommen auch diejenigen zum vollen Genuß dieses Feuerwerk-Spekta-







Eigentlich unterscheidet sich Street Racer fürs MD nicht wesentlich von der SNES-Version. Nur die Ansicht bei Kurven wurde verändert.

kels, die bei den Japano-Sprachausgaben verzweifelt die Däumchen drehen mußten – zumindest bei den vielen animierten Zwischensequenzen. Der Shooting-Teil hingegen bleibt so wie gehabt – witzig, innovativ und überaus farbenfroh. Aber das alles könnt Ihr ja in unseren Tests nachlesen.

## Street Racer

Rasen und Prügeln – diese Urtriebe des Menschen werden auch dem eingesessenen MegaDriver nicht unberührt lassen. So finden sich wieder einmal acht völlig abgehobene Typen und Typinnen zu einem Wettrennen zusammen, um die begehrten Pokale in "wie dresche ich

den Gegner von der Fahrbahn weg", oder "wer ist der Torjäger des Jahres" unter sich zu verteilen. Ja, im Grunde unterscheidet sich das Spielprinzip nicht sonderlich von dem der Super Nintendo-Version. Aber fährt man einmal selbst in dieser irrwitzigen Veranstaltung mit, erkennt man leicht den Unterschied. Und

der ist gravierend. Hatte man in der SNES-Version die Bordkamera stets hinter sich, so schaut man hier gerne mal daneben. Bei Kurven schwenkt die Kamera nicht mehr mit, sondern zeigt dem Fahrer jene Richtung, die man bei der Anfahrt anvisiert hat. Erst wenn sich die Strecke zu einer geraden Strecke zurück-

# Test 'N Take Videospiele

030-621 30 18

## SuperNintendo

Breath of Fire us 149,95  
dt 149,95  
Donkey Kong Country dt 139,95  
Dragon / Bruce Lee dt 129,95  
Earthworm Jim us 129,95  
Great Circus Mystery dt 149,95  
Indiana Jones dt 139,95  
Jurassic Park 2 dt 129,95  
Lord of the Rings dt 149,95  
Mickey Mania dt 139,95  
Nigel Mansell IndyCar dt 129,95  
NHL '95 dt 149,95  
Pitfall dt 139,95  
Rise of the Robots dt 129,95  
Samurai Showdown dt 129,95  
Secret of Mana dt 139,95  
Star Wars III - Ref. of Jedi dt 129,95  
Sup. Adventure Island 2 dt 129,95  
Super Punch Out dt 129,95  
Syndicate dt 139,95  
Top Gear 3000 us 109,95  
Uniracers dt 149,95  
Vortex us 109,95  
War of the Worlds dt 139,95  
WWF Raw 99,00  
Umbau 50/60 Hz 139,95  
Action Replay 2

Game Mage  
Super MultiTap 2 (Hudson)  
Infrared Pads (GamePort.)

## MegaDrive

Animaniacs  
Battle Tech  
Beavis & Butt-Head  
Blackthorne  
Contra / Probotector  
EA Tennis  
Earthworm Jim  
Ecco 2  
FIFA '95  
Great Circus Mystery  
Mickey Mania  
NHL '95  
PGA Golf 3  
Pitfall  
Psycho Pinball  
Rise of the Robots  
Rock 'N Roll Racing  
Shining Force 2  
Soleil (ca. Feb. '95 I)  
Sonic & Knuckles  
Sparkster

79,95  
79,95  
99,95  
99,95  
39,95  
dt 109,95  
us 129,95  
us 139,95  
us 109,95  
dt 119,95  
dt 99,95  
dt 139,95  
dt 129,95  
dt 119,95  
us 139,95  
dt 129,95  
pal 99,95  
dt 129,95  
dt 139,95  
dt 119,95  
dt 129,95  
dt 109,95  
dt 129,95  
dt 139,95  
dt 129,95  
dt 99,95

EasyStalker, steuern Sie  
Niels so, wie es sein sollte  
Mega Key 2  
RGB Kabel

## MegaCD

BC Racer  
Formula One  
Loadstar  
Soulstar  
CD ROM Backup Card

## MegaDrive 32X

Cosmic Carnage  
Mood  
Fahrenheit 32X CD  
Metal Head (im Jan)  
Space Harrier  
Star Wars Arcade  
Super Motocross  
Virtua Racing Deluxe

## Jaguar

Amos Predator  
Checkered Flag  
Con Solder  
Kasumi Ninja  
Rayman  
Tempest 2000  
Jaguar Cybermorph  
Umbau 50/60 Hz  
RGB Kabel c. 92m  
Pad 12 Knopf

## 3DO

Demolition Man  
FIFA Soccer  
Need for Speed  
Offroad Interceptor  
Samurai Showdown  
Shockw.-Op. Jumpgate  
Slayer  
Slay (Panasonic)  
GameGrip (AmLaser)

## Saturn

Sony PSX  
NeoGeoCD

us 139,95  
us 139,95  
us 139,95  
us 129,95  
us 139,95  
us 139,95  
us 129,95  
dt 599,95  
75,00  
49,95  
59,95  
us 139,95  
us 129,95  
us 129,95  
us 129,95  
us 129,95  
us 129,95  
us 129,95  
us 99,95  
us 99,95

030-621 30 18

Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz  
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



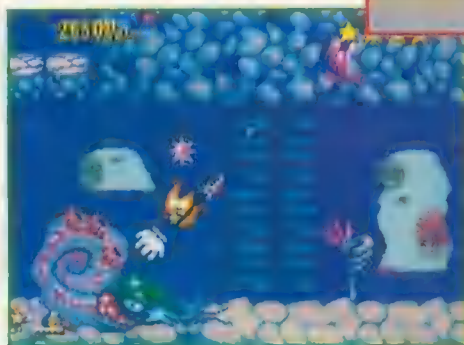


## SEGA - NEWS

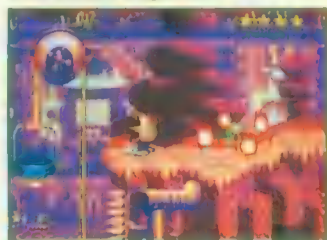
biegt, hängt sich die Optik wieder hinter den Rücken des Fahrers. Auf gut Deutsch: Man weiß nicht, wo man fährt und wann die Kurve aufhört. Was das für eine Auswirkung bezüglich der Spielbarkeit haben kann, werdet Ihr aber noch früh genug erfahren. Der Erscheinungstermin ist für Anfang Februar angesetzt.

### Ristar

"A Star is born" – dies scheint das Motto von Sega zu diesem Spiel zu lauten. Und es ist durchaus wörtlich gemeint. Unser Held ist nämlich ein waschechter Stern, der von der Sternengöttin auf eine Reise ins Weltall geschickt wird, um die sieben Level-Planeten von den Klauen der Aliens zu befreien. Durch Dschungel-, Wasser- oder Schneewelten geht die Säuberungsaktion, indem *Ristar* Jagd auf böswillige Meteoriten und anderes Getier macht. Daß sich die Entwickler bei der Konzeptplanung stark an den hauseigenen Blauhelm mit Stacheln orientiert haben, erkennt sogar eine blinde Kuh auf Krückstöcken. Spätestens, wenn unser Star an eine der heraushängenden Stangen zu kreiselartigen Beschleunigungsmanövern ansetzt, um danach als Komet unaufhaltsam und unverwundbar durch die zuckerhafte Märchenlandschaft zu wetzen, fallen sogar einem VG-Redakteur Parallelen zu der bekannten Serie eines gewissen Sonic auf. Auch die Tatsache, daß gleichzeitig eine Game Gear-Version in Planung ist, läßt Spielraum für Vermutungen – möchte Sega etwa ihren getreuen Erdwühler in Rente schicken und nun nach den Sternen greifen (Saturn gibt's ja inzwischen schon)? Aber das sollte uns nicht stören. Süß und kopffüßig ist er ja allemal, unser fünfzackiger Freund.



Die einzige Waffe von Ristar sind seine Fangarme



Farbenfroh und niedlich, das A und O bei Jump'n'Runs



Unverkennbar: Der Einfluß des blaublutigen Igels.

### Batman and Robin

Jetzt hagelt's Fledermäuse! Und wie Ihr bereits schon an den Screenshots unschwer erkennen könnt, in einer recht atemberaubend dynamischen Art und Weise. Parallax-Scrolling heißt die Devise, und das das gesamte Spiel hindurch. Jedes einzelne Pixel auf der Hintergrundgrafik scheint unzertrennbar mit dem Joypad verschmolzen zu sein und ändert mit jeder Richtungsbewegung seine leicht isometrische Perspektive. Letztenendlich haben es die Entwickler offensichtlich doch noch geschafft, mit



Auch auf dem Mega Drive lassen sich stimmungsvolle und spektakuläre Seitenscroller realisieren. Auf die Endversion können wir gespannt sein.



einfachen Mitteln eine für Mega Drive-Verhältnisse durchaus überwältigende Optik hervorzuzaubern. Auch farblich wurde stil- und stimmungsvoll gearbeitet. Anders als bei den meisten Marvel-Umsetzungen sticht keine Farbe unangenehm hervor. Die Nuancen erinnern eher an die Werke der Top-Programmierfirma Treasure (Dynamite Headdy), die es schon immer verstanden haben, Farbenfrohes mit fließenden Verläufen zu untermalen. Spielerisch läßt sich zu diesem Zeitpunkt nur wenig sagen, da diese Vorversion lediglich zu etwa 20% fertiggestellt war. In altbewährter Final Fight-Manier treibt Ihr Batman und (im 2P-Modus) Robin durch die Gassen von Gotham City. Unterwegs durchstöbert Ihr Mülltonnen nach wertvollen Waffen-Extras oder erledigt die dazugehörigen Handlanger des Bösewichts Bad Mr. Penguin mit Kicks, Punches oder Special-Items. Dröhnende Stichflam-

men, überdimensionale Boß-Gegner und fließende Bewegungs-Animationen lassen jetzt schon ahnen, was uns in der fertigen Version blühen könnte.

### NHL All-Star Hockey '95

Keine Wintermüdigkeit vortäuschen! Es wird gerauft, geschlittert und geboxt – bis der Joypad-Daumen vor lauter Muskelkater mutiert. So oder ähnlich funktioniert eben Eishockey, besonders wenn reale NHL-Teams mit ihren Originalspielern aufeinandertreffen. In erster Linie geht es jedoch darum, den schwarzen Puck in das gegnerische Tor zu landen. Hier auf dem Eisparkett haben die Entwickler zumindest optisch bei *NHL* von EA abgeguckt, denn Perspektive, Grafik und Spielfeldauschnitt stimmen weitgehend mit dem des Klassikers überein. Der Vollsaison-Modus ist ebenso vorhanden wie die neuen

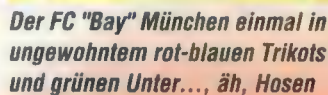


Die Grafik besticht durch eisige Kälte (höhö) ...

... aber es kann auch ziemlich heiß zugehen







**Hier im Team-Editor könnt ihr  
beinahe alles verändern**

Play-Offs mit sieben Spielen. Nur die Steuerung verhält sich gegenüber dem Vorbild ein wenig anders. Da wird voraussichtlich einiges verbessert werden.

## Striker

Sport ist gesund. Vor allem, wenn man zu Hause vor dem Bildschirm sitzt und seine Handwurzelknochen auf dem Joypad trainiert. Wenn noch dazu eine Fülle von Menüoptionen hinzukommt, steht nichts mehr im Wege für einen gemütlichen Fußballabend. In der Tat kann man in diesem Spiel vieles verändern: Von der Uniformfarbe über die Hautfarbe Eurer Elf bis hin zur Sehtüchtigkeit des Schiris. Genau wie in der SNES-Version könnt Ihr Euch an Pokalbegegnungen mit Mannschaften aus allen Herren Ländern beteiligen. "1680 München" ist ebenso

**Der Angriff von oben auf das vordere Tor erfordert Geschick**

vertreten wie die "Loverkuse-  
ner". Befindet Ihr Euch sodann  
auf dem Spielfeld, könnt Ihr zwi-  
schen drei Perspektiven um-  
schalten. Neben der Standard-  
Rückensicht gibt's eine Seiten-  
und Draufsicht. Die Frage, ob  
dabei die Übersicht besser wird,  
lassen wir hier unbeantwortet.  
Fakt jedoch ist, daß sich, je nach  
Mannschaft, die Mit- und Ge-  
genspieler unterschiedlich intel-  
ligent verhalten. So könnt Ihr bei  
Elitemannschaften meistens ge-  
trost davon ausgehen, daß we-  
nigstens ein Mitspieler mitge-  
laufen ist. Bis Ihr jedoch alle 240  
Mannschaften aus 12 Ländern  
plus 64 Nationalmannschaften  
ausprobiert habt, können Jahr-  
hunderte vergehen (grins). *tet*

# DIE TRUMFABRIK



**DAS ORIGINAL**

ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	MD 32X	SNES	3DO	JAG
Activision 2 Ltd					149,95		
Alien vs Predator							149,95
Animaniacs		I.V.			149,95		
Bali		119,95					
Battlecorps			129,95				
Beyond the Limit FI			129,95				
Blackthorne - Blackhawk					139,95		
Brainlord					149,95		
Breathin' al Fire					159,95		
Buboy 2		109,95			139,95		
Burning Soldier						139,95	
Chequered Flag							149,95
Club Drive							129,95
Demon's Crest					149,95		
Mini Schlampe	69,95				139,95		
Donkey Kong Country	69,95				159,95		
Doon				159,95			149,95
Dragon Dragon II		149,95			149,95		
Dragon (Bruce Lee)		129,95			159,95		
Dragon View					149,95		129,95
Dschungelbuch	69,95	129,95			139,95		
Elmo 2		129,95		I.V.	I.V.	I.V.	I.V.
Dungeonsmaster				I.V.	I.V.	I.V.	I.V.
LA Tennis		129,95		I.V.	169,95		
Baroness in Japan		149,95			159,95		
Leco-the Dolphin 2		129,95	129,95				
Eye of the Hawk			119,95		159,95		
F-1 Full Throttle II					129,95		
FIFA Soccer '93		119,95			I.V.	129,95	
Final Fantasy 3	89,95			I.V.	169,95		
Fire Striker					129,95		
Flintstones	59,95				139,95		
Gar						139,95	
GoldenEye '94		119,95			149,95*		
Habetsuko's Poo-poon					149,95		
Illusion of Gaia					169,95		
Indiana Jones Adventures		I.V.			149,95		
John Madden '95		119,95			139,95	129,95	
Jurassic Park Rampage Ed.	69,95	139,95			149,95		
Kesumi Kinto							129,95
Killing der Lämmer		149,95			159,95		
Landstalker		139,95					
Lemmings 2	I.V.	139,95		I.V.	149,95		
Letthal Enforcers 2		139,95		119,95	I.V.		
Leadlight			119,95		129,95		
Lord of the Rings I		I.V.			139,95		
Mad Dog McCree 2				I.V.		139,95	
Mega Man	69,95	I.V.			139,95		
Mega Man 2		129,95*				79,95*	
Metal Head				I.V.			
Mickey Mouse		129,95	129,95		149,95		
Micromachines 2		129,95					
Mortal Kombat 2.0	79,95	149,95			179,95		
New Horizons (KOEI)		149,95*			159,95		
NHL Hockey '93		119,95		I.V.	159,95	I.V.	
NBA Live		119,95			149,95		
Need for Speed						139,95	
Nigel Mansell IndyCar		139,95			149,95		
Off Road Interceptor						139,95	
Ogre Battle					I.V.		
Operation Empire		149,95*			169,95		
Overman 2		I.V.			139,95		
Pagemaster		139,95			139,95		
PGA Golf 3		119,95			139,95*	I.V.	
Pitfall		129,95			139,95		
Pokey & Rocky II					149,95		
Puyo Puyo		129,95					
Quintman							129,95*
Raid Assault			139,95			139,95	
Raiders of the Jedi	69,95*				159,95		
Ring of the Nibelung		149,95		I.V.	179,95	I.V.	I.V.
Robotek					149,95		
Road Rash						129,95	
Samurai Showdown	69,95				159,95	139,95	
Sea Quest DSX	69,95	I.V.			I.V.		
Secret al					139,95		
Shaq Fu		129,95			149,95		
Shogun Force 2		139,95					
Shock Wave						129,95	
Shockwave Operation Jumpgate						99,95	
Simpsons - Virtual		119,95*			139,95*		
Soccer Kid					139,95	119,95	
Sonic & Knuckles		139,95					
Snatcher			129,95				
Spore Invaders	69,95				139,95		
Sparkster		109,95			149,95		
Star Trek: First Encounter	59,95	139,95	129,95		159,95	139,95*	
Star Wars Arcade				159,95			
Street Racer					149,95		
Super Bomberman 2		129,95			139,95		
Super Drenagon		I.V.			I.V.		
Super Mario					139,95		
Super Probalactor II	69,95	129,95					
Super Spore Harrier				I.V.			
Super Streetlighter 2 Turbo		169,95			159,95	159,95	
Sylvester & Tweety		139,95			I.V.		
Syndicate		139,95			149,95	I.V.	
Tempest II			I.V.				139,95
Tetris II	69,95*				129,95		
Theme Park		I.V.	I.V.		I.V.	129,95*	
Tiny Toons Sports	69,95	119,95			I.V.		
Ultima 7 - Black Gate					149,95		
Ultima-Runes of Virtua	89,95				149,95		
Urban Strike		119,95			I.V.		
Viewpoint					I.V.		
Virtual Fighter				I.V.			
Virtual Racing				159,95			
Wing Commander			139,95		139,95	129,95	
WWF WWF	79,95	139,95*	I.V.		179,95		
Xang Xang	69,95	119,95*			139,95		
Zero Tolerance		99,95					

**Sony PSX / Sega Saturn**

☐ **Preisänderungen vorbehalten** Bis  Bestellwert berechnen wir 10,50 € Versandkosten, ☐ DM ist der   
 Spaß! Post-Erspress kost 8,00 DM mehr, Sicherheitskosten + 3 DM Bei Vorkasse -50% Versandkosten! Der Versand erfolgt  
 wöchentlich mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE ☐ **HALBES JAHR GARANTIE** Allerdings: ☐ keine Haftung für  
☐ Kompatibilität des Cartridges + Adapter verwenden. Unser Anlaufkontakt:  wenn wir nicht ☐ für euch geschaltet!  
 Anzeigenschluß (20.12.) Send ihn in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte  Läden € gelten die AGB. ☐ Teamchick

030/6946043

12 (a) 18 00 h Versandtelefon: Sammelnummer

Spieleaktionen am Info-Desk: 030/694 60 45

Fox-Line: 030/494 42 56

• **Bestpreis-Garantie:** In Verkauf und  
 Computermärkten über 5000 lieferbare Artikel  
 Bestpreisgarantie-Lager: Herstellerpreis, gewinn-  
 orientiert! • **Himmels Freizeid und Gästlicher**  
 Service • **Software zum Anpassen:** UFA-Verpack  
 Problemen und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladetelefon)

100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94

(nur Ladentelefon)

300m U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



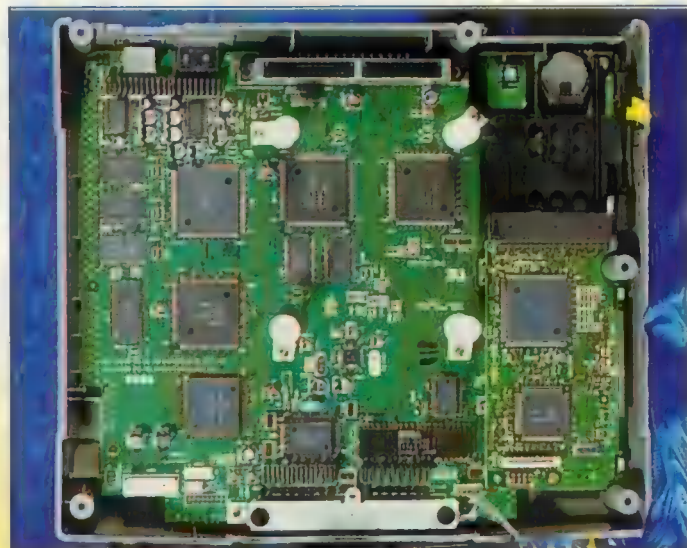


Da hilft kein Bitten und Beten mehr, jetzt sind sie da! Die ersten Sega Saturn wurden termingerecht am 22. November in Tokio ausgeliefert. Wir haben das Teil mal genauer unter die Lupe genommen.

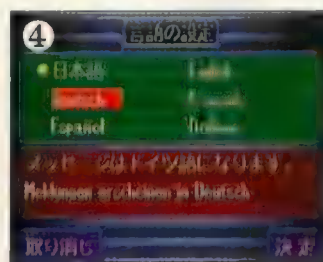
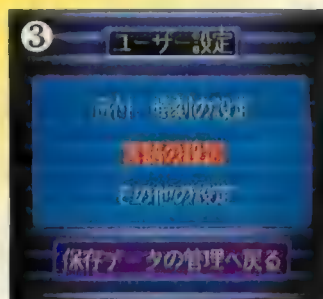
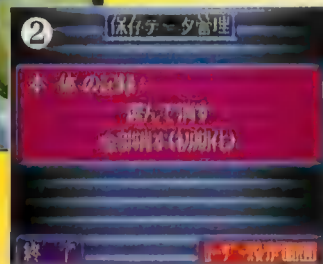
## Sega Saturn

In Akihabara und Shinjuku, den beiden Elektronik-Mekkas Tokios, bot sich das gewohnte Bild der Verwüstung: An den Verkaufstheken der großen Discount-Geschäfte wie Yodobashi, Laox oder Sofmap prügeln sich an diesem Morgen 7000 Menschen um die heißersehnte Ware. Regale wurden ausgeräumt, Straßen durch Menschenmassen unpassierbar gemacht, und was am Erstaunlichsten ist, es gab fast überhaupt keinen Preisnachlaß (was sonst in Japan normalerweise üblich ist). Und das hatte natürlich seinen Grund – die enorm hohe Nachfrage. Am Ende des zweiten Verkaufstages konnte Sega Japan sodann stolz verkünden: "Alle 150 000 Geräte wurden restlos an den Mann gebracht" – wovon wir natürlich auch ein Exemplar ergattern konnten. Die erste Frage, die man

sich stellt, wenn einem so ein Brocken in den Schoß fällt ist, was bekommt man fürs Geld geboten? Immerhin sind 1000 bis 1300 Mark (deutscher Import-Preis) kein Pappenstiel. Der erste Eindruck ist eher enttäuschend. Zwar ist die Verarbeitung sauber und ordentlich, das Gehäuse wirkt jedoch ziemlich billig, Plastikpur sozusagen. Auch die Knöpfe auf dem Gerät und dem mitgelieferten Joypad erinnern äußerlich mehr an Billig-Walkmans aus Taiwan. Man sieht's deutlich: Es wurde an allen Ecken und Enden gespart, um so die Kosten zu senken. Wie sieht's aber im Inneren des Sega Saturn aus? Wir haben's kurz mal ausgeschlachtet (klar, wir haben ja jede Menge davon). Wie erwartet finden wir natürlich die beiden Hitachi SH-2 RISC-Prozessoren, die jedoch, gut abgedeckt durch Aluminiumplatten, auf die untere Platinenebene



▲ Klar zu erkennen: die beiden RISC-Chips, links. Rechts oben befindet sich das ROM-Port für Erweiterungen.



## Geplante Spiele von Sega

Titel	Spieletyp	Termin
Mansion of Hidden Souls	Adventure	2. Dez 94
Gale Racer	Rennsimulation	2. Dez 94
Power Memory	Speichersmodul	6. Dez 94
Victory Goal	Fußballsimulation	20. Jan 95
Gotha	Strategiespiel	27. Jan 95
Multi-Terminal 6	6-P-Adapter	20. Jan 95
Deadlus	Shoot'em Up	Feb 95
Pebble Beach Golf Links	Golfsimulation	Feb 95
Panzer Dragoon	3-D-Shoot'em Up	Mär 95
Blue Seed	Rollenspiel	Mär 95
Daytona USA	Rennsimulation	1. Quartal 95
Magic Knight Layers	Rollenspiel	1. Quartal 95
New Shinobi	Jump'n'Run	1. Quartal 95
Grand Chaser	Rennsimulation	1. Quartal 95
Van Battle	Beat'em Up	1. Quartal 95
Virtua Fighter 2	Beat'em Up	1995
Clockwork Knight 2	Jump'n'Run	1995
Masters	Golfsimulation	1995
Sim City 2000	Simulation	1995

### Sega Saturn spricht Deutsch:

1. Icon Mitte oben anklicken
2. Auf Schriftleiste unten rechts
3. Mittlere Leiste anklicken
4. Und schon sind wir im Menü für die Spracheinstellung

plaziert wurden. Diese sind verantwortlich für den reibungslosen Transport von Daten, die mit einer Geschwindigkeit von bis zu 25 MIPS (Mega Instructions Per Second), also 25 Millionen Befehlen pro Sekunde, hindurchgejagt werden. Gleich daneben befindet sich das sog. "Intelligent Doublespeed CD-ROM", das von einem separaten Chip gesteuert wird. Nichtsdestotrotz fallen die Ladezeiten (z.B. bei Virtua Fighter) ein wenig länger aus als erwartet. Hinter dem Laufwerk finden wir den Slot für Cartridges. Laut Sega



## SATURN-NEWS



▲ Das Joypad ähnelt dem 6-Button-Pad fürs Mega Drive



Rechts außen der Audio-Video-Ausgang, daneben der Link-Anschluß

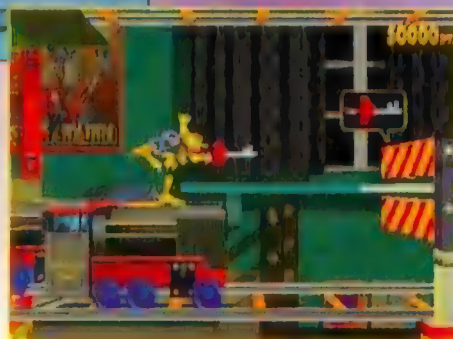
Erinnert irgendwie an den Gundam-Roboter, dieser Boß.



▲ Dieser Schacht beherbergt die Batterie, den Reset-Button und tief hinten den ROM-Port



Die Grafik in Clockwork Knight überzeugt durch Farbbrillanz und Einfallsreichtum. Man glaubt wirklich, in einer Spielzeug-Welt gelandet zu sein.



▲ Um diese Schönheit geht es in diesem Spiel. Chelsey, die Clockwork-Prinzessin, müßt Ihr um jeden Preis befreien.

## Clockwork Knight

Im Gefolge des Saturn sind auch die ersten Spiele auf dem Markt angekommen. Parallelen drängen sich zu damals auf, als das Mega CD geboren wurde und keine vernünftige Software bereitgestellt wurde. Packt Ihr in voller Erwartungsfreude auf das "next Level" diese Silberscheibe in Euren Saturn, drängen sich weitere Parallelen auf – und zwar Parallelen zu schon zigma-

dagewesenen, strunzlangweiligen 08/15 Jump'n'Runs! Vor allem zahlungskräftige erwachsene Spielefreaks dürfte dieses Spielzeugland-Hüpfspiel nicht gerade anreizen, weit über 1000 DM für die Importkonsole, bzw. 180 DM für besagtes Importspiel (Highscore Games, München) auszugeben. Euer tapferer Uhrwerk-Ritter (=Clockwork Knight) Pepparuchio befindet sich – nein wie aufregend – auf der Suche nach Prinzessin Chelsey. Ein anderer Blechsol-

sollen im Laufe des Jahres neben CD-ROM-Titeln und Speicherkassetten auch Spiele in Form von herkömmlichen (Mega Drive-inkompatiblen) Modulen erhältlich sein. Nun wollen wir doch einmal prüfen, ob alle Anschlüsse auch wie vorgesehen vorhanden sind. Auf der hinteren Leiste sind sie alle samt vertreten. Von rechts:

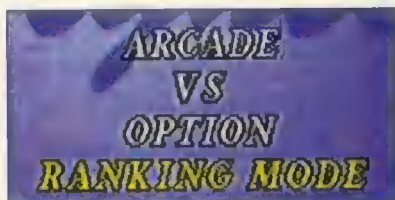
Der AV-Sammelanschluß, der es ermöglicht, gewöhnliche Cinch-, S-Video- und RGB-Kabel anzuschließen. Daneben finden

wir einen Connector für den geplanten Link-Kabel, der es ermöglicht, zwei SegaSaturn-Geräte miteinander zu verbinden. Die Zubehörpallette reicht aber noch viel weiter. Neben einem Joystick, Infrarot-Joypad und Maus sind ein Diskettenlaufwerk, Festplatte und eine computerähnliche Tastatur geplant. Im großen und ganzen aber kommt es doch auf die Spiele an, und davon werden in den nächsten Monaten Dutzende erscheinen.

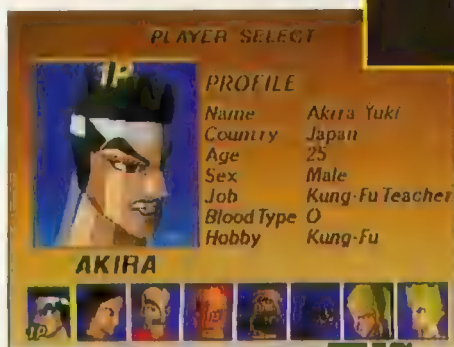




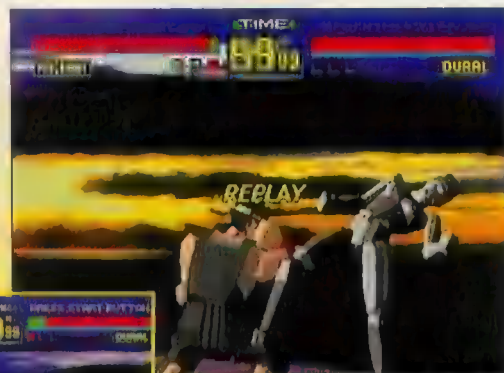
## SATURN-NEWS



Wenn Ihr den Computer besiegt habt, erscheint ein neuer Modus



◀ Alle acht Kampf-artisten erscheinen im Menü mit persönlichen Daten. Akira mit seinen kräftigen Special-Moves gehört zu den stärksten.



Der letzte Boßtan: Nach dem Kampf könnt Ihr das Ganze noch mal im grafisch spektakulären Replay, aus einer anderen Perspektive, betrachten



Leider treten im Replay ab und zu Grafikfehler auf



## Virtua Fighter

dat, Ginger, steckt vermutlich hinter ihrem Verschwinden. Das rauszufinden ist Eure Sache. Ihr besitzt ein Schwert, mit dem Ihr piekst, eine Hand, mit der Gegenstände aufgeworfen werden können, und zu guter Letzt ein Paar Beine, mit denen gesprungen wird. Einige nette Grafikeffekte, wie in den Vordergrund kippende Hindernisse, oder in den Hintergrund fahrende Lokomotiven sind am Anfang sehenswert (langweilen aber auf Dauer). Außerdem darf 'Peppi' originellerweise Münzen einsammeln, die dann in einer Art Bonus-Glücksspiel nochmal zum Einsatz kommen. Viel mehr gibt es nicht zu erzählen vom "nächsten Level"...

Dieses Spiel war für die meisten der Hauptgrund dafür, sich einen Sega Saturn zu kaufen. Klar, bereits der Automat war ein großer Renner, und es ist nur zu verlockend, die acht Polygon-Kämpfer jetzt im buchstäblichen "Heimspiel" auseinandernehmen zu können. Sowohl im Arcade-, als auch im 2-P-Modus bekommt Ihr sodann im Auswahlmenü die bekannten polygonen Gesichter vorgesetzt: Akira Yuuki, der Kung-Fu-Meister, Pai Cheng, ein weiblicher Action-Star, Lau Cheng, ihr Vater, der zugleich ein meisterlicher Koch ist, Wolf Hawkfield, der kanadische Wrestler, Jeffery McWilde, ein Fischer, man höre und staune, Kage-Maru, der



Ninja, Sarah Briant, eine Studentin, die noch dazu Schülerin des legendären Bruce Lee war, und nicht zuletzt ihr Bruder Jacky Briant, der von Beruf Indy Car-Rennfahrer ist. Na, wenn das so ist, bin ich, Tet, der absolute Prügelexperte, und Ralph der Kaiser von Japan. Im Vergleich zu der Automaten-Version, hat das Entwicklerteam AM 2 von Sega den Schwierigkeitsgrad von *Virtua Fighter* drastisch herabgesetzt, so daß sogar ich mehr oder weniger mühelos im hochgelobten Expert-Modus alle acht Kämpfer plus den Terminator-Endgegner nach 30 Minuten in ihre Polygon-Einzelteile zerlegen konnte. Was danach folgte, war ein frustriertes Gesicht von Ralph und eine Extra-Option im Hauptmenü: der Ranking-Modus. Hier muß man innerhalb

einer bestimmten Zeit so viele Gegner verkloppen wie nur möglich. Je nach Leistung erhält man ein Zertifikat, das man später Freunden stolz vorzeigen kann. Naja, Ralph zeigte sich da weniger begeistert. Für ihn stand schon von vornherein fest, daß das Spiel nicht annähernd an den Neo-Geo-Standard herankam. Es gab in diesem Spiel zu wenige Standard-Schläge und Kicks und viel zu viele unspektakuläre Special-Moves. Auch mit den Sprungtechniken unserer Kämpfer konnte man sich nur schwer anfreunden, da diese immer irgendwo hinführten, nur nicht zum Gegner. Auf strategische Feinheiten mußte man so mehr oder weniger ganz verzichten. Dieses Spiel wurde ja unter einem ganz anderen Aspekt konzipiert. Wer von den "unwirklichen und kitschigen" *Straßenfegern* und *Sauerei Shodowns* die Nase voll hat, darf sich hier an realistischeren Kampftechniken und Bewegungsabläufen erfreuen. Es ist und bleibt eine einmalig gelungene Automatenumsetzung. *tel/ds*



# Der superstarke VideoSpieleSpaß



## Nachts in Gotham City .....

... sind nicht alle Katzen grau. Batman und Robin ist das Videogame, das in Grafik, Animation und Sound Videofilmatmosphäre rüberbringt. Die Spielhandlung ist - nach Meinung von Experten - spannender als die Fernsehserie.

Zu Deiner Spezialausrüstung gehören neben den obligatorischen Batarang, Batrope, Batmobil selbstverständlich auch Infrarotsichtgerät und jede Menge Sprengstoff gegen das Böse.

Batman ist ein horizontal scrollendes Beat'em Up. Herausragend insbesondere die Catwoman-Actionsequenzen. Der Enterhaken wird zum meistgenutzten Werkzeug. Ob zwischen den Hausfassaden der Stadt oder unter dem Luftschiß. Ein Leckerbissen in bestem Comic-Szenario.

Super Pro Nov. 94 schreibt:

"... Es stecken so viele neue Ideen darin, daß man nicht mehr aufhören kann ..."

"Teufel noch mal, KONAMI weiß, wie man stimmungsvolle Software produziert!"

fun vision Nr. 9/94

"Batman ist wieder da." "Noch besser als vorher animiert ..."



**69.95**

**KONAMI**  
Superstarker VideoSpieleSpaß



**159.95**

**HERTIE**  
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 12-0, Telefax 069 / 95 12-77

Batman and Robin are registered trademarks of DC Comics TM. © 1994, Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, Nintendo Product Seals other marks designated "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, vertreiben oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.





## 3DO - NEWS

In den vergangenen Monaten haben fast alle 3DO-Softwarehäuser ihr kostbarstes CD-Pulver verschossen. Welches der 32-Bit-Systeme wird im alles entscheidenden Jahr '95 – spieletechnisch wohl die Nase vorn haben?

### Need for Speed

Kurz vor Redaktionsschluß raste der heiße EA-Flitzer noch in unsere Chaos-angereicherten Testräume. Der letzte Asphaltrenner *Road Rash* ließ bereits erahnen, was man alles bei geschickter Programmierung aus den 3DO-Chips an Leistung rausquetschen kann. Doch *Need for Speed* schlägt – zumindest in grafischer Hinsicht – alle bisherigen 3D-Rekorde. Ihr klemmt Euch hinter das Steuer eines sündhaft teuren Straßenrenners. Insgesamt stehen Euch acht verschiedene Nobelkarossen zur Auswahl. Die Palette reicht hierbei von einem feuerroten Ferrari



*Need for Speed* schlägt mit der grandiosen Grafik alles bisher Dagewesene im Heimbereich

512TR bis zum guten alten Porsche 911. Jedes Fahrzeug ist optional mit einem Automatik- oder Normalgetriebe ausgestattet, wobei sich an letzteres nur der fortgeschrittene Spieler heranwagen sollte. Im Hauptmenü werden Euch drei unterschiedliche Landschaftskurse angeboten, die sofort anwählbar sind. Da es (leider) keinen Zweispielmodus gibt, tretet Ihr gegen einen Computerkontrahenten



Spektakuläre Crash-Sequenzen lassen das Wohnzimmer erschauern



Egal, auf welchem Kurs Ihr Euch befindet, jede Strecke birgt tonnenweise grafische Leckerbissen in sich



an. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren und natürlich solltet Ihr auch versuchen, als erster über die Ziellinie zu preschen. Das klingt zunächst relativ einfach, doch recht heftiger Gegenverkehr und überaus zahlreiche Polizeistreifen erschweren diese Aufgabe ganz erheblich. Für alle, die nun denken, ein 3DO-Road Rash mit actionreichen





## 3DO - NEWS



Autoverfolgungsjagden vor sich zu haben, werden nach den ersten Minuten bitter enttäuscht sein. *Need for Speed* muß in die Kategorie "Fahrer-Simulator" eingeordnet werden. Das bedeutet, die Karossen geben sich vom Fahrverhalten her sehr realistisch und sind nicht in drei Sekunden von 0 auf 100 km/h, wie es bei EAs abgefahrenem Motorradrenner der Fall ist. Das Spektakulärste bei *Need for Speed* sind unumstritten die genialen "Crash"-Sequenzen und als Schmeißerl werden noch zahlreiche 3D-Kamera und Zeitlupenperspektiven mitgeliefert. Allerdings eignet sich nur die "In Car"-View zum sinnvollen Spielen. Alle anderen Ansichten zeigen zwar mehr von der wunderschönen Landschaftszenerie – plus das eigene Vehikel, doch die Steuerung wird dann zu schwammig, und Ihr verliert schnurstracks die Kontrolle über Euer Fahrzeug. Bleibt festzuhalten: *Need for Speed* ist aus optischen Gesichtspunkten gesehen ein echtes Hammerspiel, das leider einige spielerische Schwachpunkte verbirgt. Wollen wir hoffen, daß EA neue Zusatzkurse in Vorbereitung hat. ws

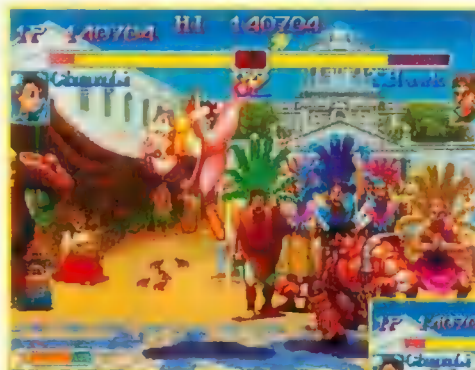
## Super Streetfighter 2 Turbo

Na, wer sagt's denn: Das neueste Update der weltberühmten Serie erscheint zuerst ... auf dem SuperNes? ... auf dem Sa-

turn? – Nein, auf dem 3DO! Nach dem Einlegen der (überragend neu programmierten) Scheibe wich meine anfängliche Begeisterung allerdings zugunsten von Ernüchterung. Die Schlawiner von Panasonic nutzten die grafischen Fähigkeiten der 32-Bit-Maschine nicht im geringsten aus und ließen die Grafiken des Originals bis auf das dezente Hinzufügen einiger Farben unverändert. Animationstechnisch sehen einige Charaktere sogar noch etwas grobschlächtiger aus! Doch nun zu den guten Seiten der Turbo-Version: Wie der Name schon sagt, könnt Ihr unter drei Speeds auswählen, wobei Nummer 1 fast Schnecken tempo und Nummer 3 annähernd Lichtgeschwindigkeit darstellt. Fast alle der bekannten Super-Stars waren im Trainingslager und haben sich neue Spezialtechniken antrainiert. Fei Long zeigt jetzt eine tolle Kick-Kombination aus der Luft (Rekku Kyaku), Dee Jay verfügt über einen ansprechenden Calypso-Tritt, Chun-Lis Whirlwind-Kick-Kombination ist

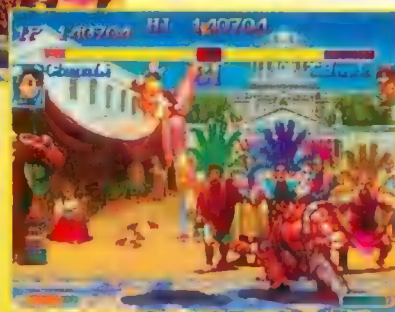


**Yeah: Super-Combos kosten oft 5 Treffer, und das ist meist tödlich wie bei Dee-Jay**

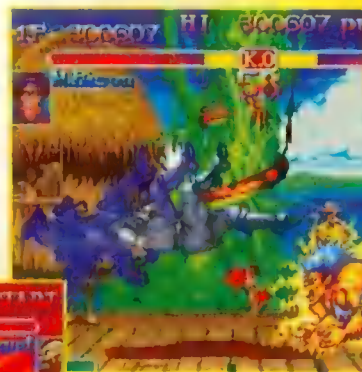


**Chun-Li gibt sich bei ihren Tornado-Kick super-sexy**

**... genauso wie von hinten!**



jetzt Links-rechts-Tritt (ich hasse das!). Beim Unten-oben-Kick vollführt sie jetzt einen atemberaubenden Dragon-Punch-ähnlichen Aufwärtskick. Dhalsim kann seine Yoga-Flammen jetzt auch zur Abwehr von Feinden aus der Luft verwenden und Oberschläger Bison hat jetzt einen 'Flying Psycho Fist'-Angriff (Unten-oben-Punch) im Repertoire. Aber das Beste ist die



**Gummimensch Dhalsim setzt seine Flames jetzt auch als Luftverteidigung ein**







## 3DO - NEWS

brandneue Super-Move-Leiste ganz unten. Mit jedem Special-Move Eurerseits (ob erfolgreich oder nicht) klettert diese nach oben. Ist sie brechend voll, habt Ihr die einmalige Chance auf die individuelle und vernichtende Attacke Eures Kämpfers. In einer tollen Schattenbewegung

müssen sich die Anhänger der Zweikampfphilosophie in Sachen Schwertspektakel "nur" mit einer Umsetzung des ersten Teils begnügen (SNK wäre auch schön dumm, wenn sie jetzt schon den zweiten Teil lizenzieren würden). Insider-Informationen zufolge soll *King of*

... der Indianer kann hier nichts mehr entgegensetzen. Strahlender Sieg für T-Hawk!

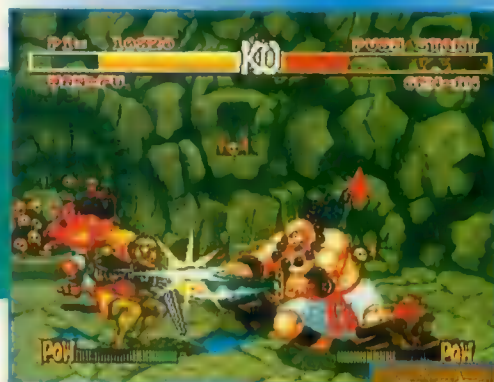


schleudert beispielsweise Ryu den ultimativen Feuerball Richtung Gegner (zweimal Viertelkreis und dann Punch). Treffen diese Death-Moves, kostet es dem armen Gegner meist eine 5-Hit-Combo oder mehr. Langt dies für den Rundensieg, seht Ihr den Verlierer in einem riesigen Blitz gen Boden sinken. Bei einigen sind die Super-Moves allerdings höllisch schwer. Kostprobe gefällig: T-Hawk: 720-Grad-Drehung+Punch (hahaha). Außerdem erwartet Euch ein neuer Endgegner namens Akuma, der sich bei normalem Durchspielen jedoch nicht zeigen will. Fazit: Daß diese Version von SF2 klar die beste ist, versteht sich von selbst.

### Samurai Shodown

Nachdem das 3DO als erstes System mit dem neuen Street-fighter-Update beglückt wurde,

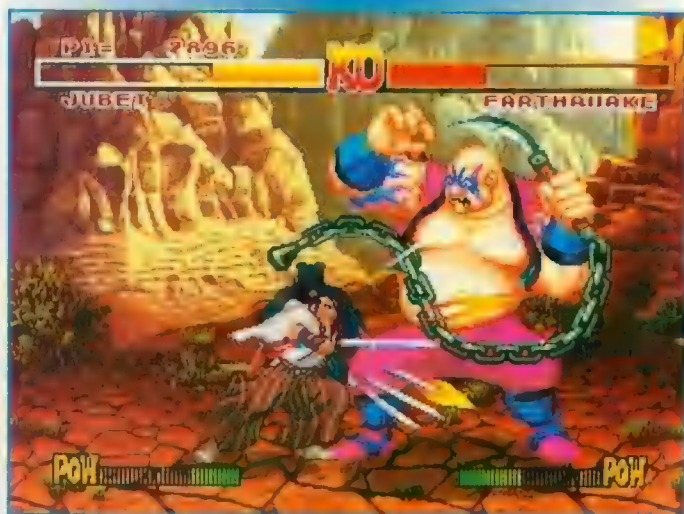
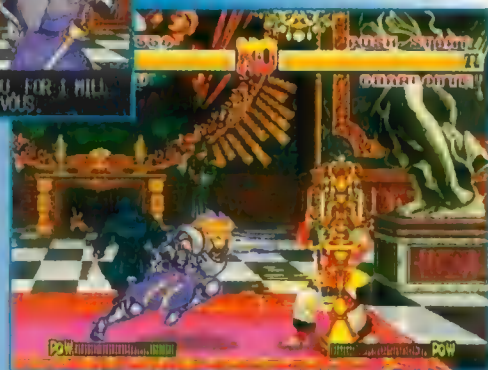
*Fighters '94* auch das letzte Spiel aus der Neo-Geo-Beat'em Up-Palette sein, das außerhalb der schwarzen Wunderkiste Station machen wird. Kommende Highlights wie *Fatal Fury 3* oder *Art of Fighting 3* werdet Ihr also nur noch auf dem Neo-Geo-(CD) zu Gesicht bekommen. Aber nun zurück zur 3DO-Umsetzung, die wirklich in (fast) allen Belangen exzellent gelungen ist. Ihr findet (natürlich) alle zwölf Hauden des Originals und im Gegensatz zur SuperNes-Version fanden auf der Silberscheibe auch die tollen Soundeffekte des Originals Platz. So lauscht Ihr z.B. in Gen-Ans Höhle dem Knistern der Flammen, was sogar auf dem Neo-Geo-CD fehlt! Auch sämtliche phantastische Hintergrunddesigns mit allen Details und die tollen Animationen der Fighter verwöhnen Euer Auge. Die Möglichkeit, Gegenstände zu zertrümmern, Waffen zu verlieren, nach Wahl zuschaltbares Blut, die Original-Kommentare der Klingen-Champs: Die Designer scheinen absolut nichts vergessen zu haben ... bis auf eine Sache: Die Sprachausgabe krächzt wirklich fürchterlich,



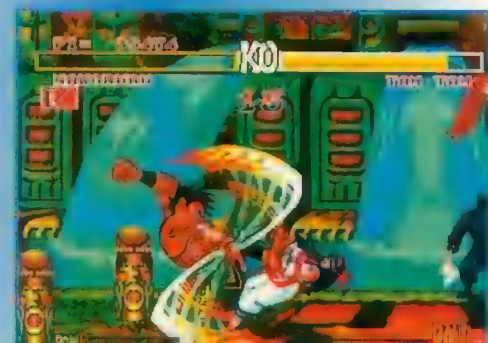
aber das kann man für nicht einmal die Hälfte des Preises vom 118-MBit-Moduls eigentlich verschmerzen. Wenn Ihr ein ordentliches Joypad besitzt, gehen auch alle Special-Moves locker von der Hand, und Ihr bekommt mit dieser 0,99:1-Umsetzung (wegen der Sprachausgabe!) den ganzen Spielspaß des grandiosen *Samurai Shodown* gelie-



Alle Special sehen nach wie vor phantastisch aus, besonders die von Miss Jeanne d'Arc...



*Earthquake* bekommt auch im wahrsten Sinne des Wortes sein Fett ab!







## 3DO - NEWS



fert. 3DO-Herz, was willst Du mehr? (Jaja, den zweiten Teil, aber man kann ja nicht alles haben ...)

rk

### FIFA International Soccer

Auf allen 16-Bit-Plattformen ist FIFA International Soccer von EA-Sports nach wie vor in den Verkaufcharts ganz oben anzutreffen. Es war praktisch nur noch eine Frage der Zeit, bis das 3DO-System mit einer FIFA-Umsetzung beglückt wird. Wer nun vermutet, daß es sich hier um eine schlichte Konvertierung der 16-Bit-Versionen handelt, wird schnell eines Besseren belehrt – zumindest im visuellen und akustischen Bereich. Electronic Arts hat gekonnt die technischen Fähigkeiten des Panasonic-Players ausgenutzt und präsentiert den Erfolgstitel in einer neuen Grafikdimension der revolutionären 32-Bit-Technik. Gleich am Anfang werdet Ihr mit hervorragend aufbereiteten Live-Video-Clips aus vergangenen Fußballspielen in die richtige Kickerstimmung versetzt. Im wesentlichen werden alle Features (plus zahlreiche Erweiterungen) des 16-Bit-Originals angeboten. Zur Auswahl stehen die vier Standard-Spielmodi: Tournament-, Liga- und ein Championship-Modus. Dazu gesellen sich noch zahlreiche Statistik-, Taktik- und Strategieoptionen. Bis zu sechs Spieler gleichzeitig können bei einem Match mitwirken, vorausgesetzt, Ihr seid im Besitzt dementsprechend vieler Joypads. Ganze 49 bekannte Nationalmannschaften warten nur darauf, von Euch auserkoren zu werden. Habt Ihr alle gewünschten Voreinstellungen hinter Euch gebracht, läuft das Team unter to-



**3DO-FIFA besticht durch zahlreiche 3D-Kameraperspektiven, von denen sich nur eine zum sinnvollen Spielen eignet**



benden Zuschauerapplaus auf dem Platz. Doch bevor Ihr ans runde (Plastik-)Leder dürft, erscheint ein weiteres Menü, in dem viele Extra-Features – unter anderem eine Zeitlupen/Replay-Funktion, inklusive sieben verschiedenen Sichtpositionen, angeboten werden. So schön die diversen Kameraperspektiven auch für das Auge sein mögen,



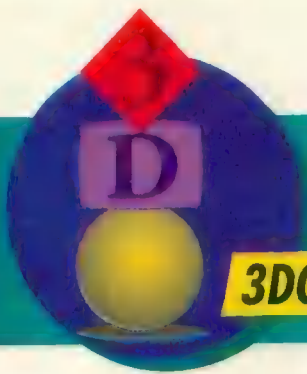
**Die Zeitlupen-Option enthält zusätzliche Funktionen gegenüber den 16-Bit-Varianten**



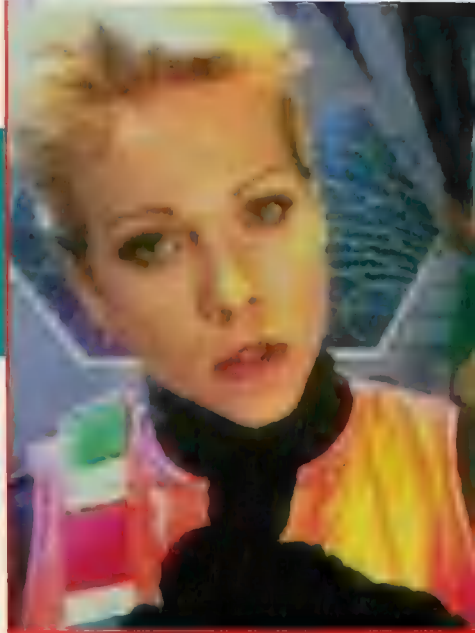
eignet sich nur die "Cable-Cam"-Ansicht zum ernsthaften Spielen. Bei den restlichen Perspektiven verliert Ihr schnell die Feldübersicht, was nicht gerade zur absoluten Kicker-Euphorie beiträgt. 3DO-Fifa Soccer schlägt soundtechnisch alles

bisher Dagewesene in diesem Genre. Die Entwickler haben sich hierbei mächtig ins Zeug gelegt und scheuten nicht, in mühevoller Kleinarbeit alle grölenden Fans der WM'94-Mannschaften zu digitalisieren. Abhängig vom aktuellen Spielgeschehen, paßt sich die Stadionstimmung an das laufende Match an. Wer außerdem noch im Besitz eines Dolby-Surround-Decoders ist, denkt buchstäblich, mit dem Wohnzimmer-sessel direkt in einem





## 3DO - NEWS



**Welches Bild ist nun echt oder Computergrafik? Auf den ersten Blick kaum zu erkennen, gelle.**

ausverkauften Fußballstadion zu sitzen. *FIFA Soccer* für das 3DO ist derzeit die beste und realistischste Soccer-Simulation, welche auf dem Heimspielektor erhältlich ist. Auch Ice-Hockey-Freunde dürfen sich bald auf eine 3DO-Umsetzung von *NHL-Hockey*, die voraussichtlich im 1. Quartal '95 für das 3DO erscheinen wird.

### Rebel Assault

Es ist noch gar nicht so lange her, da hat das renommierte Softwarehaus "LucasArts" folgende harte Worte von sich gegeben: Von Lucas Arts werden keine Spiele für das 3DO-System erscheinen. Ein paar Monate später wanderte eine Pressemitteilung der gleichen Firma durch die elektronischen Datenhighways, daß in Kürze eine 3DO-Umsetzung von *Rebel Assault* erscheinen wird (Oh Wunder!), was letztendlich auch noch vor dem Weihnachtsfest geschehen ist. Alle Star-Wars-Fans, die keinen PC besitzen,

dürfen sich auf eine gelungene Konvertierung freuen. Spielerisch bleibt alles wie gehabt: In über einem Dutzend Missionen schlüpft Ihr in die Rolle eines Rebellenpiloten, der in verschiedenen Einsätzen gegen imperiale Truppen fliegt. Das Spiel ist in verschiedene "Kapitel" unterteilt, die wiederum in kleinere Stufen eingeteilt sind. Die meisten Szenen halten sich dabei eng an das Filmvorbild und sind teilweise sogar mit Original-Ausschnitten aus den Kinofilmen unterlegt. Am Anfang müßt Ihr erstmal ein paar Trainingsstunden absolvieren – einen Gleiter durch einen Canyon steuern, Zieldrohnen zerschießen

und Asteroiden ausweichen – bevor Ihr in den eigentlichen Kampf eingreift. Hier reicht das Spektrum der Einsätze vom Angriff auf einen Sternenerstörer über die Attacke auf imperiale Walker auf dem Eisplaneten Hoth bis zum Todesstern-Flug in der berühmten Tunnelszene. *Rebel Assault* auf dem 3DO unterscheidet sich grafisch sowohl auch spielerisch kaum von der Originalversion. Alle Fans der Star-Wars-Trilogie dürfen blindlings zugreifen. Wer allerdings das PC-Spiel schon besitzt, kann sich sein Geld für eine andere Silberscheibe sparen.



**Der Imperator gibt nicht auf!  
Alle SW-Fans werden bei der  
3DO-Umsetzung garantiert  
auf ihre Kosten kommen**



**Jede Mission  
birgt zahlreiche  
Gefahren in sich.  
Natürlich fehlen  
hier auch nicht  
die Tie-Fighters.**



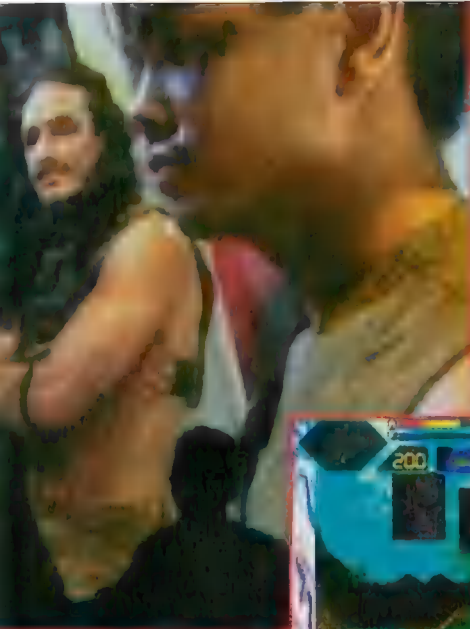
### Off World Interceptor

Das amerikanische Softwarehaus Crystal Dynamics hat sich durch qualitativ hochwertige Spiele bereits einen Namen im 3DO-Bereich geschaffen. Bei *Off World Interceptor* schlüpft Ihr in die Rolle eines intergalaktischen Kopfgeldjägers. Eure Mission besteht darin, das Universum nach organisierten Terroristengruppen abzusuchen, die versuchen, fremde Galaxien in ihre Gewalt zu bringen. Zu Beginn werden Euch fünf unter-

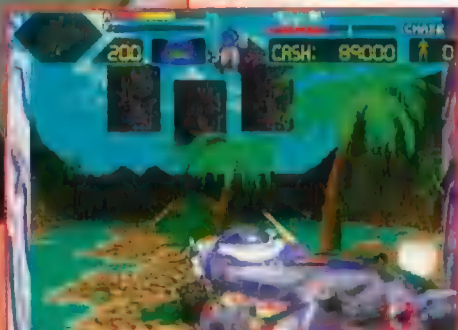
schiedliche Planetenoberflächen angeboten, die zahlreiche Gefahren in sich verbergen. Ihr klettert hinter Steuer eines futuristischen Monstertrucks, der mit allen erdenklichen High-Tech-Features ausgestattet ist. Das eigentliche Spielziel ist schnell und einfach erklärt: Eure Hauptaufgabe besteht darin, alle kriminellen Kontrahenten mit einem Laserstrahl oder anderen Waffenarten in tausend Einzelteile zu pulverisieren, um letztendlich als erster über die Zielinie zu rauschen. Während der 3D-Verfolgungsjagden solltet







Im Story-Mode gibt's einen netten Digi-Film zu sehen



Off World Interceptor glänzt mit super-schneller Textures-Grafik



Ihr die wahllos verteilten Power-Ups aufsammeln, welche entweder Euren Kontostand aufbessern oder das angeschlagene

Gefährt wieder auf Vordermann bringen. Jeder Planet verfügt über seine eigenen Verteidigungsbarrieren z.B. in Form von Geschütztürmen, die Euch unterwegs zusätzlich das intergalaktische Leben erschweren. Habt Ihr einen Kurs erfolgreich abgeschlossen, wird ein angemessener Betrag auf Euer Geldkonto gutgeschrieben. In einem speziellen Shop läßt sich der Monstertruck gehörig aufmotzen. Wer schon genü-

gend Kohle auf der hohen Kante hat, darf sich sogar ein besseres Vehikel kaufen. Das hört sich zwar alles ganz gut an, doch unterm Strich bleibt ein grafisch aufwendiges 3D-Action-Rennspiel übrig, das durch seinen chaotischen Spielablauf keine Langzeitmotivations-Garantie zu bieten hat. Einzig der Zweispielersplitscreen-Modus bringt etwas Abwechslung in das festgefahrene Spielgeschehen.

## Virtuoso

Wolltet Ihr schon immer mal in die Fußstapfen eines coolen Rockstars treten? Dann seid Ihr bei dem ersten 3DO-Spiel von Elite genau an der richtigen Adresse. *Virtuoso* basiert auf einer Virtual-Reality-Story, die Euch in eine abgefahrene Cyberwelt mit mordlustigen Kampfmaschinen versetzt. Als Darstel-

**Neue Helden braucht das 3DO! Und hier ist er: Mr. Mega Doom-Cool, der Mann mit den langen Haaren in der Blutsuppe!**



lungsform wählen die Elite-Entwickler ein Doom-ähnliches 3D-Textures-System, das Euch durch drei mysteriöse "Virtuoso"-Landschaften führt. Bewaffnet mit zwei abgesägten Schrotflinten, kämpft Ihr Euch in bester Rambo-Manier den Weg zum Ausgang frei. Euer Held hat drei verschiedene Missionen zu bestehen. Um zum nächsten Level zu gelangen, müßt Ihr einen Schlüssel finden, damit sich das Tor zur nächsten Welt öffnet. Unterwegs findet Ihr weitere Gegenstände, wie z.B.: Radarmel-



der oder Übersichtskarten, die Euch im Kampf gegen die zahlreichen Monsterarmeen den richtigen Durchblick verschaffen. In den Cyberspace-Labyrinthen erwarten Euch spinnenartige Krabbeltiere, riesige Metallo-Wepsen und weil es zur jetzigen Jahreszeit paßt, begegnet Ihr noch virtuellen Schneemännern (Grö!!), die aus allen



Kanonenrohren auf Euch ballern. In späteren Levels wird die Feuerkraft Eures Möchtegernhelden mit zusätzlichen Laserknarren und Lenkraketen merkbar verstärkt. Des weiteren solltet Ihr die Lebensenergieanzeige im Auge behalten, ansonsten löst sich Euer "langhaariger Bombenleger" nach kurzer Zeit in seine molekularen Einzelteile auf. Die Steuerung der Spielfigur erweist sich alles andere als einfach. Neben den Standardrichtungen sind noch die beiden L/R-Tasten (für einen Schritt nach links oder rechts) belegt. Mit dem C-Knopf dreht sich die Spielfigur um 180 Grad auf der Stelle. Hört sich zunächst mal gar nicht so kompliziert an, doch in der Praxis erweist sich diese Innovation schnell als unbrauchbar. Da der Hauptakteur ja bekanntlich ein Rockstar ist, war es naheliegend, daß alle Musikkompositionen in diesem Bereich angesiedelt sind. Allerdings erreichen die Stücke melodisch nicht annähernd die Band-Qualität vom 3DO-Hammer *Road Rash*. Letztendlich bleibt ein 3D-Actionballerspiel übrig, das weder in optischer Hinsicht, geschweige denn im spielerischen Bereich jemanden überzeugen kann.

## Demolition Man

Tja, das mit den Filmumsetzungen ist es schon immer eine heikle Sache gewesen. Selbst die technisch herausragenden Fähigkeiten des 3DO sind kein Garant für ein gutes Spiel, als jüngstes Beispiel möchte ich hierfür das verkorkste *Jurassic Park Interactiv* nennen. Virgin startet einen weiteren Versuch in dieser Richtung, mit dem erfolg-

*Die Beat'em-Up-Sequenz ist eine der schwächsten Einlagen bei Demolition Man*



reichen St-Action-Knüller *Demolition Man*, der in der Hauptrolle den muskelbepackten Rambo-Veteran Sylvester Stallone zu bieten hat. Daß die Entwickler minutenlange Ausschnitte aus dem Film eingebaut



*Na, da soll mal einer sagen wir bieten nichts für die Mädels! Unten seht ihr eine der zahlreichen Shooting-Einlagen*



haben, war als selbstverständlich anzusehen. Doch dem nicht genug, es wurden bei damaligen Dreharbeiten weitere Szenen verfilmt, eigens für das Spiel *Demolition Man*. Mit einer aufwendigen Grafiktechnik haben die

Entwickler Filmausschnitte und Computergrafik ineinander verschmolzen, was auf dem Bildschirm letztendlich einen her-



vorragenden Eindruck hinterläßt. Nun seid Ihr an der Reihe und schlüpft in die Hauptrolle von Stallone. Das eigentliche Spiel setzt sich aus vier verschiedenen Genre-Bereichen zusammen. Die meiste Zeit ballert Ihr jedoch mit einem kleinen Fadenkreuz auf böse Ganoven, die sich hinter Holzkisten, Sandsäcken, Fässern oder sonstigen Aufbauten verstecken. Im späteren Spielverlauf müßt Ihr in bester Beat'em-Up-Manier (Stallone vs. Snipes) das Gesicht Eures Kontrahenten malträtieren. Doch wer jetzt auf eine *Street Fighter*-ähnliche Prügeleinlage hofft, wird schnell enttäuscht werden: Ein mageres Schlagrepertoire ohne großartige Specialmoves und leihenhaft animierte Spieler-Sprites lassen schnell die Knüppelstimmung im tiefsten Keller versinken. Danach geht's spielerisch wieder aufwärts in Form einer 3D-Sequenz im Doom'schen-Grafikstil. Ihr lauft mit angesetzter Magnum-Knarre durch verwinkelte Labyrinth und schießt in bester Wildwestmanier die bösen Buben über den Haufen. Natürlich reicht diese Einlage qualitativ nicht an den indizierten ID-Klassiker heran, doch eine nette Zugabe ist es allemal. Zu guter Letzt liefert Ihr Euch noch ein rasantes Autorennen, das ebenfalls aus einer eindrucksvollen 3D-Perspektive präsentiert wird. Fazit: *Demolition Man* auf dem 3DO hat mich angenehm überrascht und beweist damit, daß es doch möglich ist, aus einer Filmvorlage ein anständiges Spiel auf die Beine zu stellen.



## THE MAYAN ADVENTURE

**DIE GEFAHR LIEGT  
MANCHMAL NUR EINE  
RUTSCHIGE LIANE ENTFERNT!**



# ACTIVISION

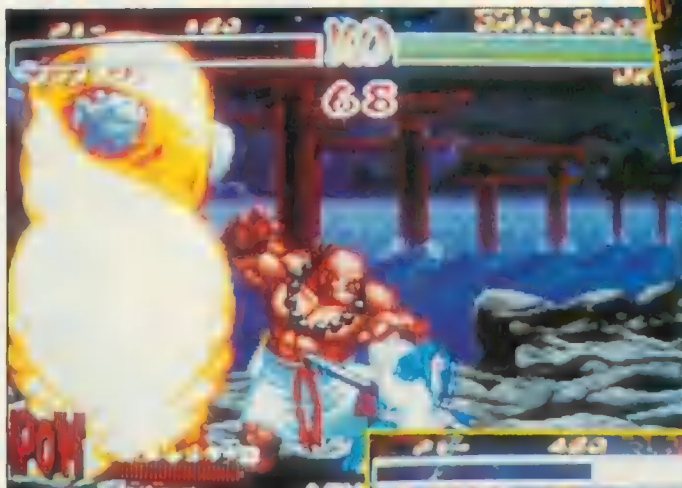
MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE



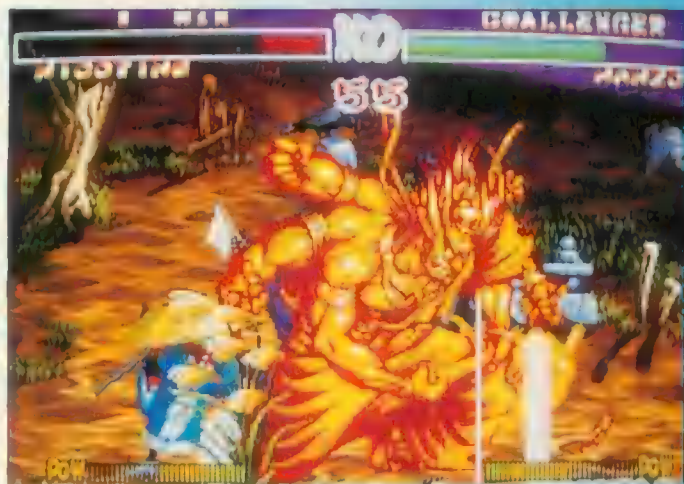
Diesmal präsentieren wir Euch  
die spektakulärsten Death-Moves  
der Samurai und ein  
Androiden-Volleyball

## Samurai Shodown 2

Eine der wesentlichen Neuerungen des 202 MBit starken Slice'em Ups (wird in Deutschland aufgrund des horrenden Modulpreises von knapp 500 Mark wahrscheinlich nur auf CD vertrieben: schade) war die Powerleiste am unteren Bildschirmrand. Wenn Ihr genug Treffer eingesteckt habt, können Eure Fighter unter lautstarkem Gebrüll die abenteuerlichsten Super-Special-Moves aus dem Säckel kramen. Die Wirkung auf den Lebensbalken des Gegners ist (vor allem beim Computergegner) dabei gar nicht mal so verheerend, viel schlimmer ist: Die Waffe Eures Kontrahenten zerbricht in tausend Stücke, und Ihr könnt ihn ca. 15 Sekunden lang klingentechnisch beharken, bis der Schiri ein Ersatzgerät ins Schlachtfeld wirft.



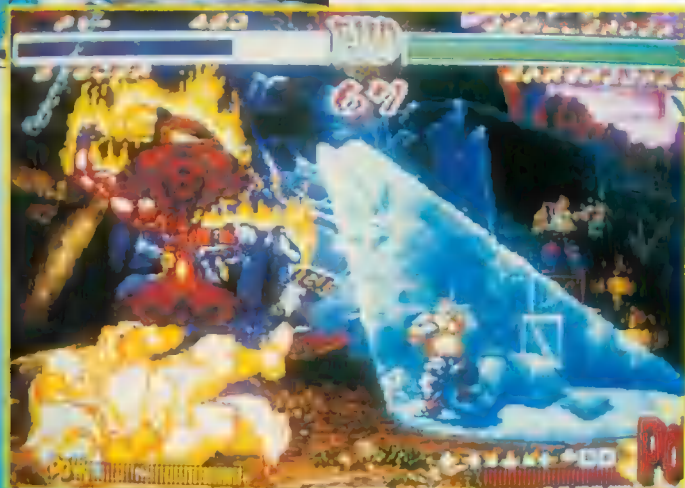
Jubeis Donnersäule (Halbkreis von rechts nach links, dann rechts und C)



▲ Nicotine erhält Hilfe von einem Flammenmonster (rechts, Halbkreis von links nach rechts und D)  
◀ Naturschützerin Nakoruru ruft Geisteradler zur Unterstützung (rechts, Halbkreis von links nach rechts und A)



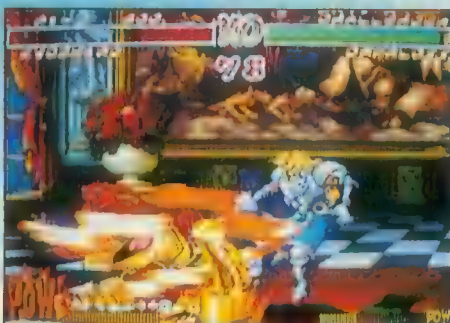
▲ Wow! Gegen Charlottes Super-Stern ist fast kein Kraut gewachsen (Halbkreis von rechts nach links, dann rechts und B)  
◀ Mr. Baumstamm Wan-Fu entlockt seinem Holz dynamische Sprengkräfte (rechts, Halbkreis von links nach rechts und B)



Der deutsche Recke Sieger schießt hoch und stürzt als Komet auf den Widersacher (Halbkreis von rechts nach links, rechts und C+D)

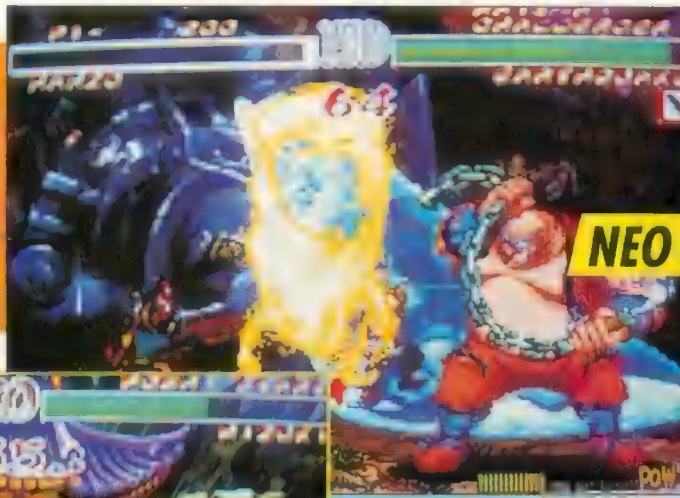


◀ Das Urwaldmädchen Cham-Cham verwandelt sich in eine reißende Bestie (rechts, Halbkreis von links nach rechts und A)



◀ Kabuki-Krieger Kyoshiro dreht sich lebender Super-Kreisel in Euch hinein (rechts, Halbkreis von links nach rechts und C)

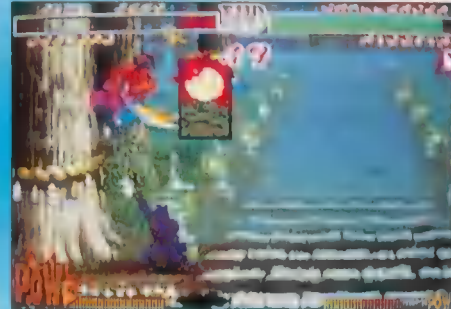




◀ **Black Ninja Hanzo weiß mit Flammen gut umzugehen (Halbkreis von rechts nach links, rechts und D)**



*Die Endgegnerin hetzt einen Höllenhund auf Euch (nobody knows how she does it ...)*



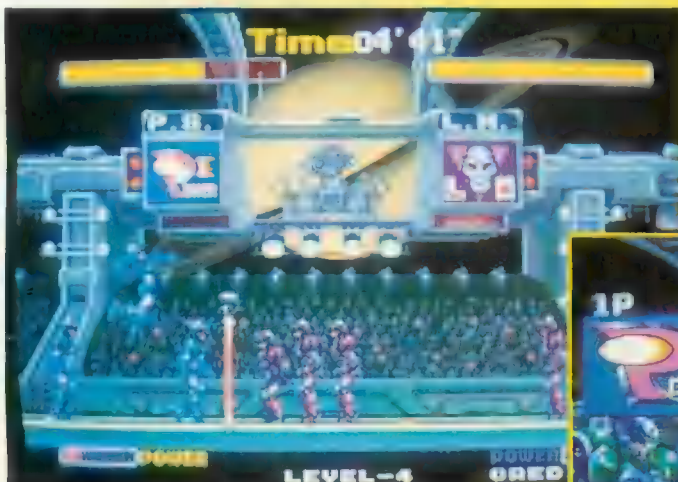
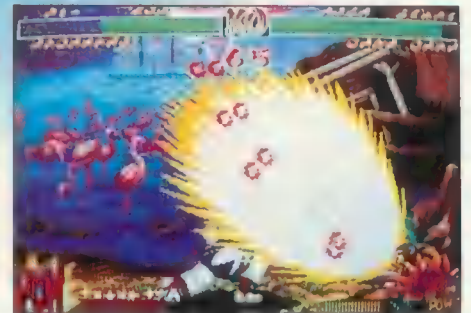
◀ **Genjuro schnappt sich den Gegner und schlitz ihn auf (Halbkreis von rechts nach links, rechts und A)**

## Powerspikes 2

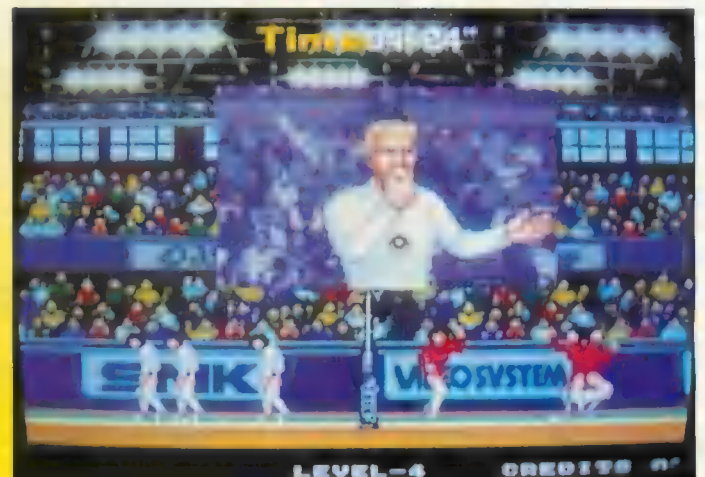
Nun bringt Taito mit dieser von Videosystems programmierten Volleyballsimulation doch noch ihr erstes Neo-Geo-Produkt hervor. Die Japaner wußten jedoch wohl, warum sie solange gewartet haben, denn Powerspikes 2 ist spielspaß-technisch alles andere als gehaltvoll. Nachdem Ihr Euch für die Männer-, Frauen- oder Roboterliga entschieden habt, seht Ihr das Ganze in einer 'spektakulären' (haha) Seiten-

ansicht. Wäre ja alles nicht so schlimm, aber Eure fünf Pixel großen Spieler machen in entscheidenden Situationen oft eigenständig das Falsche, und die Schmetterbälle des Computers sind ohne vorherige Ankündigung kaum zu retournieren oder zu blocken. Special-Moves beim Aufschlag gibt's zwar auch, die könnt Ihr aber getrost vergessen. Dieses Spiel muß man keinesfalls haben, allerhöchstens als Volleyballfanatiker.

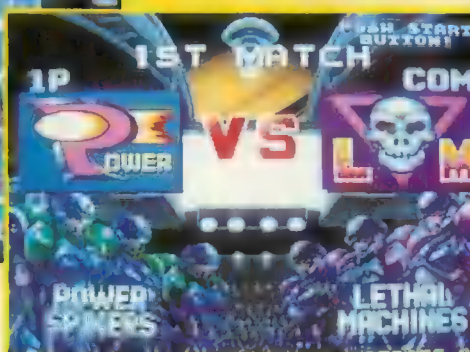
Haoh-Maru hat ▶ wohl ein kleines Nitroglycerin-Fach in sein Schwert eingebaut (Halbkreis von rechts nach links, rechts und A)



▲ **Futuristisch sieht das Stadion ja aus ...**



Ihr startet meist im letzten Satz schon mit Rückstand ▶



Markige Worte in den Teams, aber nichts dahinter ▶

Titel:	Powerspikes 2
Genre:	Volleyball
Speicher:	150 MB
Hersteller:	Taito
Preis:	ca. 369 Mark
Spieldauer:	48 %



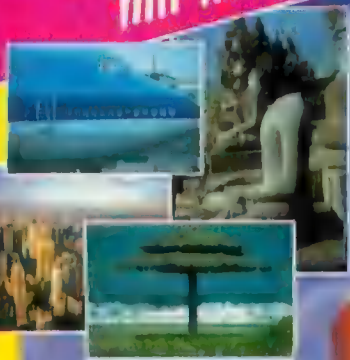
**Laguna**  
A. LAGUNA & S. LAGUNA

präsentiert:

EINSTEIGEN – GASGEBEN – GEWINNEN

# RACE AROUND THE WORLD

Gigantischer Wettbewerb  
mit irren Preisen !!!



SPITZEN  
TESTS

PLAY TIME STAR  
11/94

fun  
vision  
12/94

„Street Racer ... hat sich einen  
Ehrenplatz in der Spitzensammlung  
verdient.“

SUPER PRO  
12/94 100%



„Street Racer gehört zu den besten Modulen des Jahres,  
die Programmierer haben es geschafft, Mann-Kart  
auch ohne DSP-Chip in allen Regionen zu überreifen.“  
VIDEO GAMES 12/94 100%



**WAHNSINNS  
PREISE:**

**Eine Weltreise** für 2 Personen und  
2 Wochen incl. Hotel und Vollpension.

**Eine Australienreise**

für 2 Personen und 2 Wochen mit Besuch des Formel 1  
Rennens in Adelaide, incl. Hotel und Vollpension.

**3 x eine Woche Portugal**

für 2 Personen mit Besuch des Formel 1 Rennens  
in Estoril, incl. Flug, Hotel und Vollpension.

**4 x ein Besuch** für je 2 Personen bei der  
Computer und Videogames-Fernsehsendung Games  
World in Köln incl. Bahnkarte.

**4 x ein Besuch** für je 2 Personen bei der Computer und  
Videogames-Fernsehsendung X-Base in München incl. Bahnkarte.

**10 x zwei Karten** für das Formel 1 Rennen im Juli '95  
am Hockenheimring.

**50 x ein Super Vierspieler-Adapter** von LMP

**10 x ein Jahresabo** der Zeitschriften Video Games oder Mega Fun.



**NEN  
WORLD!**

MIT

# STREET RACER

für Super Nintendo



**Macht Euch fit und übt bei:**  
Karstadt, TOYS „R“ US, Horten, Media Markt,  
Hornig, Kaufhof, Saturn Hants oder in allen  
anderen Läden die Super Nintendo haben.

**SUPER NINTENDO**

**Ubi Soft**

Sponsored by

**LAGUNA VIDEO GAMES**

Und so geht's: 16 Street Racer Spieler werden ausgelost und im Frühjahr '95 nach Frankfurt eingeladen, um an der deutschen Street Racer - Meisterschaft teilzunehmen. Die drei Besten gewinnen jeweils eine der drei Top-Reisen (siehe links).

Zwei Portugal-Reisen und alle anderen Preise kann jeder Racing-Fan gewinnen, der den ausgefüllten Gewinncoupon einsendet. Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, ausreichend frankieren und ab die Post an: LAGUNA Video Games, Stichwort: Street Racer, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Einsendeschluß ist der 31. März 1995.

Mitarbeiter von Laguna Video Games und Ubi Soft dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

☐

☐

☐

☐

Kreuze den Street Racer an, der Dir am besten gefällt:

☐

☐

☐

☐

Ich bin fit genug im Street Racer spielen, um bei der 1. deutschen Street Racer Meisterschaft mitzumachen und eine der drei bombastischen Reisen zu gewinnen! ☐

☐

☐

☐

☐

So fit bin ich noch nicht, will aber einen der anderen Spitzenpreise gewinnen. ☐

\_\_\_\_\_  
Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
Straße, Hausnummer

\_\_\_\_\_  
Postleitzahl, Ort

\_\_\_\_\_  
Alter, Geschlecht



Nachdem ich gleich packenweise unveröffentlichte Leserpost zum Thema "Indizierungen" und "Mortal Kombat 2" beiseite räumen mußte (aus der Diskussion hätte man locker ein interessantes Sonderheft machen können), andererseits aber auch genügend Leser den Hals randvoll von der Indizierungs-Sch... haben, sei mir nur noch ein klitzekleiner abschließender Nachschlag gestattet: In einem (enttäuschend schwachen) Computer- bzw. Videospiel-Beitrag des Nachrichtenmagazins "DER SPIEGEL" unter dem Titel "Krieg macht soviel Spaß" bemerkte Sega-Oberboß Hayao Nakayama in einem Interview, in dem es allerdings hauptsächlich um neue Sega-Spielautomatenzentren ging: "Meine Berater haben mich schon gewarnt, daß in Deutschland das Thema Gewalt in den Videospielen umstritten ist. (...) In Ihrem Land sind die Leute einfach zu sensibel. Hier in Japan haben wir ein Sprichwort: Wer sich mit heißem Wasser einmal die Zunge verbrennt, ist beim Trinken immer zu vorsichtig." Auf die Frage, wann denn der erste Sega-Vergnügungspark nach Deutschland käme, bedauerte Nakayama: "Das ist der schwierigste Markt. Die Kinder in Deutschland tun mir leid, die sind wirklich benachteiligt. (...) Sie haben keine Möglichkeit, die High Tech-Games zu spielen, die verpassen einfach den Anschluß. Die deutschen Eltern halten nicht viel davon, daß ihre Kinder spielen, die sehen ihren Nachwuchs lieber beim Lernen. Unsere neuen Produkte wie Pico (Anm. d. Red.: Kleincomputer für Kinder im Vorschulalter) sind interaktive Lernspielzeuge. Eltern in ihrem Land verstehen Unterhaltung nicht, das sieht man schon an den Gesetzen: Die Deutschen besteuern ja unsere Spiele. In den USA und in Japan können die Kinder schon in virtuellen Realitäten spielen. Unseren ersten High-Tech-Park werden wir im Frühjahr 1996 in London errichten."



**Massenhaft Meinungen gab's diesen Monat zum Thema "Layoutänderung".**  
**Wie so oft kloppt sich die Partei, die alles beim alten gelassen hätte, mit der Partei, die das neue Outfit jenseitsgeil findet. Fast wie in der Politik ...**

## Layout

*Als ich mir die neue VIDEO GAMES am Kiosk holte und in den Testteil blickte, hab' ich gesagt "Oh Gott, was haben die nur aus der VIDEO GAMES gemacht! Ich gebe doch nicht 5,80 Mark dafür aus, mir acht Typen anzugucken, die dumme Fratzen machen! Das kann ich auch selber!*

Jamal Nichols, Mainz-Gonsenheim

*Zuerst einmal möchte ich Euch gratulieren zu Eurem neuen "serösen" Outfit. Ist akzeptabel ...*

Filip Kopic, Kattenvenne

*Einst gab es eine zufriedene und glückliche Welt, in der Frieden herrschte, wo man Ordnung und Übersicht noch kannte und wo Ideenreichtum an der Tagesordnung stand. In dieser Welt hatten es sich kleine hübsche Comicfratzen zur Aufgabe gemacht, die*

*ganze Welt der Videospiele zu erkunden und ihre Ergebnisse der Außenwelt durch ein interessantes und informatives Infoblatt mitzuteilen. Mit der Zeit gewannen die Fratzen an Erfahrung, und so wurde aus dem Infoblatt ein erwachsenes und anspruchsvolles Videospieldmagazin. Doch dann kam der Tag, an dem sich diese verheißungsvolle Welt für immer ändern sollte: Die hübschen Fratzen waren zu ungeheuerlichen, grinsenden zungenrausstreckenden und vor allem häßlichen Visagen mutiert. Das Lebenswerk der kleinen hübschen Fratzen war auf ewig zerstört ...*

Jan Wagemann, Goslar

Sorry, ...schnief..., Ich muß hier erstmal 'ne Pause einlegen und, ... tropf ..., ergriffen und voller Trauer mein Taschentuch vollrotzen, bevor ich auch nur ein Wort weiter schreiben kann ...

*... jetzt noch was zu Eurem neuen Layout: Die VIDEO GAMES ist noch übersichtlicher, noch bunter geworden. Ein besonders Lob geht an Eure Gesichter! Ich hab' mich über Tets Simley fast totgelacht (hat er sich die Zähne geputzt oder wieso strahlen die so aus dem Papier?). Und Roberts 3. Bildchen bringt auch total gut rüber, was er sagen will ...*

Boris Krebs, Mülheim/Ruhr

*Tet hat sich nicht etwa die Zähne geputzt, sondern einen angemalten Karton vor dieselben geklemmt ...*

*Seid Ihr jetzt total übergeschnappt, fehlt Euch was? Ich dachte ich spinne, als ich die 12/94 aufschlug. Die totale Änderung des Designs! Ich habe mich bisher total cool in der VG orientieren können und jetzt, was ist los? Die Karikaturen waren besser!*

Alexander Horn, Meile

*Wow, die neue Video Games ist einfach goill, ich sag' nur hyper, hyper! Weiter so, VG-Gang!*

Niels Batke, Oberteuringen

*Hey, Ihr Irren! Da hat sich die geneigte Leserschaft nach kräftigen Protesten an Euer "neues" Outfit gewöhnt, da bringt Ihr schon wieder ein neues! Könnt Ihr Euch mal entscheiden? Überhaupt, wieso bezeichnet Ihr das "neue" als übersichtlicher? Ich habe mich nach Mail-o-Mania totgesucht, bis ich den mickrigen Fritzel an der Seite entdeckte!*

Stefan Sperling, Berlin

## FORUM

**W**ir wollten im Januar von Euch wissen, ob jemand zum Spielen von Videospielkonsolen auf Computer umsteigen würde, wenn er das Geld hätte. Die Resonanz war jedoch im Vergleich zu anderen Themen geradezu nicht vorhanden. Anscheinend gibt es niemanden unter unseren Lesern, den Computer interessieren oder der dazu auch nur ein Wort zu sagen hätte!

Nein? Hähä, damit hätten wir die Wette gewonnen, daß der Videospieldmarkt niemals sterben wird und nicht alle früher oder später zu den Computerspielen abwandern! Da wir aber schrecklich neugierig sind, verlängern wir das Thema nochmal um einen Monat: **Stirbt der Videospieldmarkt irgendwann, weil früher oder später alle zu Computerspielen überwechseln?**



# METROPOLIS

## Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

### SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GEBAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	95,00	149,90
ALIEN III	35,00	64,90
ASTERIX	35,00	64,90
BOMBERMAN II	45,00	74,90
BEST OF THE BEST	35,00	64,90
CHESSMASTER	15,00	34,90
STAR WARS II	45,00	74,90
FIFA SOCCER	45,00	74,90
JOE & MAC II	35,00	64,90
KNIGHTS OF R. TABLE	45,00	74,90
LAWN MOWER MAN	35,00	64,90
LUFIA	35,00	64,90
MARKO MAGIC FOOTBALL	45,00	74,90
MECHWARRIOR (DL)	35,00	64,90
NIGHT & MAGIC II	45,00	74,90
NBA JAM	53,00	84,90
PAC ATTACK	45,00	74,90
PALADINS QUEST	45,00	74,90
PINK PANTHER	25,00	54,90
JAPAN II	10,00	29,90
ROCK N ROLL RACING	45,00	74,90
SKY BLAZER	35,00	64,90
SPECTRE	35,00	64,90
STREET FIGHTER TURBO	45,00	74,90
STUNT RACE FX	45,00	74,90
TETRIS II	53,00	84,90
TOP GEAR II	35,00	64,90
ULTIMATE FIGHTER	53,00	84,90
VIRTUAL SOCCER	45,00	74,90
WIZARDRY V	53,00	84,90
WORLD CUP 94	45,00	74,90
YOUNG MERLIN	35,00	64,90

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

### SEGA MEGA DRIVE

GEBAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II PAD	95,00	149,90
MEGA DRIVE II PAD	75,00	134,90
ART OF FIGHTING	48,00	79,90
BUBBA N STIX	40,00	69,90
COLUMNS III	48,00	79,90
COSMIC SPACEHEAD	30,00	59,90
DEMOLITION MAN	40,00	69,90
DR. ROBOTNIKS	40,00	69,90
DUNE II	48,00	79,90
F117 NIGHT STORM	40,00	69,90
FATAL FURY II	48,00	79,90
GUNSTAR HEROES	30,00	59,90
LANDTALKER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	40,00	69,90
NIGHT & MAGIC	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
PGA EURO GOLF	48,00	79,90
PIRATES GOLD	40,00	69,90
RBI BASEBALL 94	48,00	79,90
SHADOWRUN	48,00	79,90
SHINING FORCE	40,00	69,90
SONIC III	48,00	79,90
SUB TERRANIA	40,00	69,90
SYLVESTER & TWEETY	48,00	79,90
SOCKET	40,00	69,90
STAR CONTROL	20,00	49,90
STREETS OF RAGE II	48,00	79,90
TURTLES TOURNAMENT	40,00	69,90
VIRTUA RACING	60,00	99,90
VIRTUA PINBALL	40,00	69,90
ETERNAL CHAMPIONS	40,00	69,90
WINTER OLYMPICS	40,00	69,90

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

### SEGA MEGA CD

GEBAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT)	215,-	329,90
BATMAN RETURNS	30,00	59,90
DOUBLE SWITCH	30,00	59,90
ECCO THE DOLPHIN	20,00	49,90
FIFA INT. SOCCER	30,00	59,90
JURASSIC PARK	40,00	69,90
LUNAR THE SILVERSTAR	48,00	74,90
MICROCOSM	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
NIGHT TRAP	48,00	74,90
SENSIBLE SOCCER	48,00	74,90
SONIC THE HEDGEHOG	20,00	49,90
SOUL STAR	48,00	74,90
THUNDERHAWK	40,00	69,90
VAY	40,00	69,90
WWF	40,00	69,90
BATTLECORPS	48,00	74,90

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

### Panasonic

GEBAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
3 DO. PAL / RGB	525,-	799,-
BATTLECHESS	30,00	59,90
DR. HAUZER	30,00	59,90
DRAGONS LAIR	40,00	69,90
ESC. M. MANION	40,00	69,90
FIFA SOCCER	50,00	79,90
JURASSIC PARK	20,00	49,90
MEGARACE	50,00	79,90
OCEANS BELOW	40,00	69,90
PGA GOLF	50,00	79,90
ROAD RASH	30,00	59,90
STAR TREK	50,00	79,90
THE HORDE	40,00	69,90
TOTAL ECLIPSE	20,00	49,90
TWISTED	20,00	49,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	20,00	49,90
WING COMMANDER	30,00	59,90

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

### SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEU	VERKAUF
LEMMINGS II	119,90
EARTHWORM JIM (DL)	129,90
DONKEY KONG	139,90
TOP GEAR 3000	129,90
PAC IN TIME	139,90
RISE OF THE ROBOTS	139,90
DR. FRANKEN (letzte exemplare)	44,90
WWF RAW	139,90
RETURN OF TH. JEDI	129,90
NHL 95	129,90
HUMANS (SONDERANGEBOT)	99,90
SAMURAI SHOWDOWN (dt.)	139,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

### SEGA MEGA DRIVE + MEGA 32 X

NEU	VERKAUF
WWF RAW	119,90
ECCO II	119,90
DYNAMITE HEADDY	129,90
EARTHWORM JIM	129,90
SHINING FORCE II	129,90
MEGA TURRICAN (dt.)	109,90
SYNDICATE	109,90
MEGA BOMBERMAN	119,90
MEGA 32 X AUFSATZ (dt.)	399,90
32 X VIRTUA RACING	149,90
32 X STAR WARS	149,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

### Panasonic

NEU	VERKAUF
TWISTED	129,90
MAD DOG II	129,90
MEGA RACE	119,90
SPACE SHUTTLE	119,90
SAMURAI SHOWDOWN	129,90
PGA GOLF	119,90
FIFA SOCCER	109,90
ROAD RASH	129,90
STAR CONTROL II	129,90
JAMMIT	129,90
REBEL ASSAULT	129,90
3DO PAL (MIT EINEM SPIEL)	999,00

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

### PHILIPS

NEU	VERKAUF
CD550 MIT HIPEG & ZTH QUEST	999,90
CD450 OHNE IMPEG & SPIEL	699,90
STAR TREK VI	39,90
DER PRINZ AUS ZAMUNDA	39,90
WAYNES WORLD	39,90
BLACK RAIN	39,90
MR. BEAN	39,90
TINA TURNER KONZERT	39,90
DIMO'S QUEST	69,90
HOTEL MARIO	89,90
STEEL MACHINE	69,90
STRIKER PRO (2SPIELER)	69,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

#### Wir kaufen Ihre Spiele an!

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen  
 Metropolis GmbH vorheriger Absprache angekauft. Danach  
 die Spiele einfach an Metropolis GmbH Tel.Nr. unbedingt beilegen.  
 Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte  
 angeben). V-Scheck (abzähl.) Bearbeitungsgebühr.

#### Bestellungen!

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue  
 und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service. Vor Lieferung rufen wir Sie an.  
 Wir liefern in der Regel von 24 Std per Post-NN.

#### Versandkosten:

Porto (Inland) : 6,- DM Nachnahme (Post)  
 Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE  
 Sondereinstellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM  
 Bestellungen über 250,- DM Porto frei  
 Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

Komplette Preisliste gegen 2,- DM  
 in Briefmarken anfordern.

#### Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr  
 la. Do. 10.00 bis 18.00 Uhr la. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

#### HÄNDLER ANFRAGEN ERWUNTSCHT

Ständig alle NEUHEITEN (auch IMPORTE) auf Lager

**SONY**  
PLAYSTATION  
JETZT CAHALTUCH

ANKAUF MINUS  
FÜR SPIELE  
GB: Ohne Anleitung Verpackung 5,-DM.  
S NES: Bei U.S. Spiele werden  
je nach Titel 10,- weniger  
bezahlt. Spiele ohne Verpackung  
werden nur nach Tel. Absprache  
angekauft.

**CD-ROM**  
• SPIELE GEBRAUCHT ANKAUF  
• DIE NEUESTEN SPIELE STÄNDIG  
AUF LAGER  
• LAUFWERKE  
• SOUND CARDS  
• ALLE PRODUKTE AUF LAGER

**Versand + Laden**  
Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück  
Tel.: 0541/66016  
0541/66017  
Fax: 0541/66015

**METROPOLIS**  
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH

NATRUPERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK  
TEL.: 0541-66016/17 FAX: 0541-66015

Kunden Nr.

Nachnahme ☐

Bar ☐

Euroscheck ☐

Karte Nr.

gültig bis

Vorbestellung ☐ Bestellung ☐

DT. ☐ U.S. ☐ U.K. (PAL) ☐

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE  
UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

NAME

STRASSE

PLZ

ORT

TEL.

Spiel/ Titel	Syst.	Preis DM

Porto 6,- DM ☐ DM

Nachnahme 6,- DM ☐ DM

Gesamt Betrag  DM

Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns  
 gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt  
 bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen  
 durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferrung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend  
 bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers.  
 gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet dem Kunden nur einwandfrei



# VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/77411 WALTROP

GAME	ab	SUPER NES	ab	MEGADRIE	ab	PC-ENGINE, jp	ab
Einzelstücke	9	Restposten	19	Restposten	19	Arcade-Duo	199
Castlevania II	19	Rocky Rodent	39	CDs ab	39	Kaze Kiri Ninja	119
Nemesis II	19	Bubsy	49	McD. Treasureland	49	World Heroes II	119
R-Type II	19	Roadrunner	49	New Zealand Story	49	Castlevania X	119
Saga	19	Cool Spot	49	Ultimate Soccer	49	Neo Nectaris	119
F15 Strike Eagle	29	Cybernator	69	Jurassic Park	69	Sylphia	119
Looney Tunes	29	Fatal Fury II	79	Golden Axe II	79	Fatal Fury Spec.	119
Star Wars	29	Mr. Nutz	79	NBA Jam	79	Mad Stalker	119
Kid Dracula	29	Slam Master	79	Sparkster	79	Art of Fighting	109
Raging Fighter	29	Beauty + Beast	79	Columns III	79	Fatal Fury II	109
Darkwing Duck	49	Super Metroid II	79	Sonic + Knuckles	89	Flash Hiders	109
		Mechwarrior	79	Probotector	89	Fray Magic Adv.	109
		NBA Jam	79	Sup. Street II	99	Blood Gear	109
		Tiny Toon Wacky	79	Virtua Racing	99	Hyper Wars	109
		Sparkster	79	Redzone	109	Wind of Thunder	109
		Dschungelbuch	79	Urban Strike	109	CD-Rom VI Demo	79
		Super Street II	109	Snow Bros.	109	Pomping World	ab
		Samurai Showdown	109	Mickey Mania	119	Einzelstücke	ab
		Demons Crest	119	King of Lions	119	Raritäten lieferbar!	
		Indiana Jones	129	Earth Worm Jim	129		
		Kid C. Crazy Chase	129				
		Human GP III	139				
		Rider Spirits	139				

Keine Haftung für Kompatibilität! Umstände ausgeschlossen! Preise in Euro

## PLAY OFF

PC / CD-ROM

## DIE ULTIMATIVE VIDEOSPIELE DIMENSION

**JAGUAR**  
ATARI 64 bit  
Konsole+Cybermorph 579.-

**MERCHANDISING**  
MANGA  
VIDEOS, T-SHIRTS  
COMICS, POSTERS

**Dragon 119.-**  
**Club Drive 115.-**  
**Kasumi Ninja 129.-**  
**Donkey Kong Country 139.-**  
**Checked Flag 129.-**  
**Vortex 129.-**  
**Mickey Mania 129.-**  
**Star Wars III 129.-**  
**Indy Jones 129.-**  
**Earthworm Jim 119.-**

**Alien vs Predator 129.-**  
**Rayman 129.-**  
**Wilhelm Kraut Str. 14 / 72305 Balingen**  
**Tel. 07433 / 4737 Fax 07433 / 381702**  
**Porto + Verpackung 8.- DM Versand per NN**  
**Besuchen Sie unser Ladengeschäft - Verleih von Videospielen**

## GROB'S GAMESHOP

0 55 28 / 34 51 • Fax 0 55 28 / 35 16

Super Nintendo	WWF Raw dt.	149,-
Actraiser 2 dt.	Action Replay 2 dt.	99,-
Bugs Bunny dt.	Pr. Universal Adapter	59,-
Battletank 2 dt.	Super Game Boy dt.	99,-
Choplifter 3 dt.	Tristar dt.	99,-
Castlevania 4 dt.		
Dschungelbuch dt.		
Dragon - Bruce Lee dt.		
Donkey Kong Country dt.		
Earthworm Jim dt.		
Flintstones dt.		
F-1 Pole Position 2 dt.		
Indiana Jones dt.		
Lemmings 2 dt.		
Lord of the Rings dt.		
Madden '95 dt.		
NBA '95 dt.		
NHL '95 dt.		
Pitfall dt.		
Power Rangers dt.		
Rise of the Robots dt.		
Rock'n'Roll Racing dt.		
Radical Rex dt.		
Return of the Jedi dt.		
Stunt Race FX dt.		
Striker dt.		
Street Racer dt.		
Super Metroid dt.		
Super Street Fighter 2 us.		
Shag Fu dt.		
Super Bomberman 2 dt.		
Syndicate dt.		
Samurai Shodown dt.		

Vorkasse 6,00 DM • Nachnahme 9,90 DM • Ab 300 DM Versandkosten frei

Herrn-Rudolph-Str. 7 • 37434 Bilsen  
Viele andere Artikel auf Anfrage

Aha, da ist der eindeutige Beweis: Mail-o-Mania wird gelesen! Schon mal ins Inhaltsverzeichnis geguckt, unter "Leserpost", falls Dir der "mickrige Fitzer" am Seitenrand nicht reicht? Wetten, daß Du spätestens zwei weiteren Ausgaben genau weißt, wo die Leserbriefe stehen? Die Trennung zwischen fettgedruckter Lesermeinung und normalgedruckter Redaktionsantwort haben wir übrigens durch Kurivschrift/Normalschrift ersetzt, weil eine überwiegend fettgedruckte Seite ziemlich übel ausah ...

Als ich mir die Ausgabe 12/94 gekauft habe, fiel mir gleich das neue Outfit auf. Als erstes dachte ich: Was ist denn das für eine blöde Idee! Wie kann man eine Zeitschrift, die so perfekt ist, noch perfektionieren? Als ich zu Hause dann die Video Games durchlas, bemerkte ich erst, was für eine großartige Idee das war. Dadurch wurde das Heft um ein vielfaches verbessert!

Rainer Calazzo, Kilmann

Euer Heft war ja bis einschließlich Ausgabe 11/94 super. Doch die neuen Änderungen sind einfach schrecklich! Nun gut, die Veränderungen im Testteil könnte man ja noch hinnehmen, aber die Charts sind einfach nur Müll! Wer, außer ein paar Leser, will wissen, was jetzt nun die Tester für Musik hören oder welchen Film sie gut finden? Oder wen interessieren die Kino- und Musikcharts? Auch das "Neue aus der Redaktion" zwischen den Tests könnt Ihr Euch sparen! Ihr seid doch eine Videospielzeitschrift und keine Unterhaltungszeitschrift! Außerdem waren die Karikaturen viel besser als die Fotos! Ach so, die Vorschau war nur wegen dem Impresum so klein, oder bleibt sie so?

Ulrich Allroggen, Paderborn

Äh, Verzeihung, aber Deiner Logik kann ich nicht ganz folgen. Warum sind die Charts denn plötzlich Müll? Weil wir

auf exakt demselben Platz wie vorher statt nur einer Wertungs-Hitliste nicht nur drei Videospiele-, sondern noch drei zusätzliche Hitparaden abdrucken? Sechs ist weniger als eins? Und wie uns die Idee mit den blöden Sprüchen zwischen Halbseitern kam? Nun, wir hätten auch einen ganz simplen, seriösen, strengen, todlangweiligen Trennstrich ziehen können. Stattdessen machten wir aus dem Trennstrich ein wenig Blödelei zwischen den Zeilen. Wie bitte, ein Videospielmagazin ist keine Unterhaltungszeitschrift? Ja was denn sonst? Wissenschaft? Politik? Blutiger Ernst? Ist diese Einstellung nicht ein wenig spießig? Eins können wir hundertprozentig festhalten: Video Games wird stets und immer ein reinrassiges Videospielemagazin bleiben. Wir denken nicht im Traum daran, von dem Fachmagazin-Konzept abzurücken und eine "Bunte" oder "Bild" zu werden. Aber Spaß sollte das Lesen schon machen und unterhalten auch! Mit der Vorschau hat es folgendes auf sich: Eine ganze Seite Vorschau zu machen, ist nicht mehr sinnvoll. Denn mittlerweile gibt's 'ne Menge Konkurrenz. Würden wir jeden Monat vorab unsere Highlights verraten, würde sich die liebe Konkurrenz acht Beine ausreißen, um uns zuvorkommen. Da drucken wir lieber einen Test mehr. Oder 'n halbe Seite Leserbriefe. Alles klar?

Um ein bißchen zu schleimen: Ich find's toll, daß Ihr wieder die Charts eingeführt habt...

Alexander Pfahl, Berlin

Juhu, neues Layout, Scheiße war's, knapp am guten Geschmack vorbei! Das war mein erster Ausdruck von Ausgabe 12/94. Viel zuviel Werbung! Dumme Gestaltung der Tips & Tricks-Seiten! Wo zum Teufel sind die japanischen Bilder von Animes und Mangas? Führt die bitte wieder ein! Allerdings solltet Ihr dazuschreiben, aus welchem Streifen das Bild stammt. Wie



wäre es, wenn Ihr eine Rubrik mit japanischen Filmen und anderer Freakware einrichten würdet? Oder Ihr mixt die Sachen in die Nippon-Corner. Erste Ansätze gab es ja in der 10/93.

Noname Neumüller, Graben-Neudorf

Ach so, wir sollen um Gottes willen bloß keine anderen Themen als reinrassige Videospielbeiträge in unser Heft aufnehmen, aber Mangas oder Animes dürfen es schon sein? Japanische Comicindustrie ja, aber um Gottes willen keine deutschen oder französischen Comics und Filme? Die japanischen Exoten gibt's doch nur bei spezialisierten Fachhändlern zu kaufen und die Filme kann bei weitem nicht jeder abspielen bzw. verstehen? Das soll ein populäres und wichtiges Thema für VG sein? Ok, ich geb's zu, das ist ganz schön ironisch von mir. Aber es würde mich doch stark interessieren, wie sehr Euch japanische Comics und Mangas tatsächlich interessieren (beachtet bitte unsere Umfrage in der Heftmitte!) Sollten wir tatsächlich so eine Ecke einrichten, in Zukunft? Was übrigens die Manga-Bilder im Tips-Teil angeht, sind sie keineswegs ausgestorben ...

Erstmal herzlichen Glückwunsch zu Eurem neuen, wie ich meine, nüchterneren, aber wesentlich übersichtlicheren Layout. Da habt Ihr gerade noch einmal die Kurve gekratzt und die Entwicklung, die sich in den letzten Monaten anbahnte (hin zum zuckersüßen Kindermagazin) gestoppt... Nicolas von Sobbe, Hanau

Zuerst muß ich mal sagen, daß das neue Layout tierisch gut ist! Macht nur weiter so!

Thorsten Albert, Fulda

Euer neuer Look ist wirklich übersichtlicher (wenn sich das bei Euch überhaupt noch steigern läßt). Was Ihr allerdings gegen die Karikaturen hattet, ist mir schleierhaft. Die MBit-Anmerkung im Wer-

tungskasten ist ok, mir persönlich jedoch egal. Besser fände ich, die Altersfreigabe in den Kasten aufzunehmen.

Patrik Sünwoldt, Jesenwang

Ich wollte Euch zum neuen Layout etwas sagen: Ich finde es viel besser als alle älteren, die Ihr jemals hattet! Ein Lob an die Video Games!

Sebastian Frie, Emsdetten

Erstmal möchte ich Euch beglückwünschen zu Eurem neuen Outfit (Applaus, Applaus). Das hat Euch in meinen Charts wieder auf Platz 1 katapultiert, wenn auch noch ein paar Fehler vorhanden sind. Zuerst habt Ihr Euch ja gestraußt gegen die MBit-Meldung, aber die Leser wollten wohl ein volles Programm! An den Tips könnten Ihr noch ein bißchen feilen (manchmal unübersichtlich) und die Vorschau zum neuen Heft könnte etwas ausführlicher sein. Auf jeden Fall fand ich die letzte Ausgabe die beste (schööön viele Tests), hoffentlich nicht nur, weil Weihnachten vor der Tür steht! Also weiter so, ich wette, Eure Auflage wird sich um 10-20% steigern!

Georgios Spanopoulos, Einbeck

Das wollen wir doch schwer hoffen, daß die Auflage steigt. (gier!). Zum Thema "viele Tests": Es hängt tatsächlich von der Weihnachtszeit ab, wie viele Spiele wir im Heft haben, weil fast die gesamte Spiele-Industrie neue Titel auf Weihnachten hinplant. Das Jahr über passiert viel viel weniger und vor allem nach Weihnachten geht's steil bergab mit der Zahl neuer Spiele.



MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Leserforum  
Postfach 1304  
85531 Haar/München

## KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

# GAME STORE

*Spielegend durchs Leben!*

**ESSEN**

Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201 / 77 72 25

**DÜSSELDORF**

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)  
Tel. 0211 / 164 94 09

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Call new

(02622)83517

**Scart-Umschalter**

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?  
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!  
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter 139,99 DM  
4-fach Umschalter 159,99 DM  
7-fach Umschalter 249,99 DM

**Umbauten**

SNES 50/60Hz inc. Modulportvergrößerung für USA Module 99,99 DM

SMD 50/60Hz, jap/engl. Umbau 75,75 DM

Multi Mega 50/60Hz, jap/engl. 119,99 DM

Neo Geo+CD Samurai mit Blut 149,99 DM

Neo Geo 50/60 Hz Umbau 59,99 DM

Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM

Japan Umbau USA PC-Engine 99,99 DM

3DO RGB Umbau 299,99 DM

Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM



HARDWARE  
SOFTWARE  
& SERVICE  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP

**WOLFsoft**  
**Anschlußkabel**

Sega Saturn RGB+ HiFi 79,99 DM

SNES RGB Kabel dt. +HiFi 39,99 DM

SNES RGB Kabel us/jp+HiFi 49,99 DM

Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM

Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM

Jaguar RGB Kabel+HiFi-Anschluß 49,99 DM

HiFi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

Joypad Verlängerungen ab 29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore

-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

**NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...**

**Hard- & Software für alle**

**Systeme Lieferbar**

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

## Software Oase

Video- u. Computerspiele

Türkheimer Str. 18, 86807 Buchloe

Tel. + Fax 08241/2217 BTX: Wind CD-ROM#

**SNES**

**Mega-Drive**

Adv. Island 2 132,00  
Blackhawk 117,00  
Earthworm Jim 143,00  
F1-Pole Pos. 2 133,00  
Indiana Jones 143,00  
Jurassic Park 2 140,00  
Micro Machines 113,00  
NBA Live 95 135,00  
NHL Hockey 95 134,00  
Pitfall 134,00  
Power Drive 122,00  
Return of Jedi 144,00  
Syndicate 135,00  
X-Kalibre 113,00

Boogerman 143,00  
Ecco 2 121,00  
Lion King 130,00  
Lawnmower Man 99,00  
Mega Bomberm. 112,00  
Mickey Mania 128,00  
Mr. Nutz 99,00  
NHL 95 121,00  
Red Zone 121,00  
Shaq Fu 121,00  
Sparkster 102,00  
Syndicate 121,00  
Virtual Bart 115,00  
WWF Raw 143,00

**ANGEBOTE SNES**

Batmans Return 79,95  
Ghouls'n Ghost 49,95  
Mario Kart 89,95  
Tiny Toon 79,95

Versandkosten DM 7,-

**ANGEBOTE MD**

Rambo 3 79,95  
Road Rash 2 89,95  
Royal Rumble 89,95  
Turtles 89,95

Vorkasse DM 6,-



## Ein ganz Schlauer

*Ich besitze ein Mega Drive und 'ne Menge alter Master-System-Spiele. Als ich letztes in einer älteren VG herumbblätterte, fand ich in Rat und Tat einen Mega-Drive-Umbau (auf 50/60 Hz) und da dachte ich mir: "mach's mal". Doch jetzt kommt das Problem: Dort war von einer "günstigen Gelegenheit, den Modulschacht zu erweitern" die Rede. Ich also, klug, wie ich eben nun mal bin, zählte eins und eins (= 3) zusammen und erweiterte den Schacht. Ich habe nämlich irgendwo (vor längerer Zeit) gelesen, daß das Mega Drive ein komplettes Master System enthält und daß man, wenn man den Modulschacht erweitert, auch Master-System-Spiele auf dem Mega Drive spielen kann. Tja, nun habe ich den Salat; nämlich einen rechteckigen Modulschacht, in dem Master-System-Module Platz finden, der jedoch nicht mehr so recht gegen Staub schützt. Das mit dem Spielen ist auch noch ein Problem. Drum die Frage: Kann man (und wenn ja, wie?) Master-System-Spiele ohne Adapter auf dem Mega Drive spielen? Meine Voraussetzungen: erweiterter Schacht, große Bastellust, deutsche Konsole*

Alexander Horn, Melle

Autsch! Es stimmt wohl, daß im Mega Drive ein Master System drin ist (der Hauptprozessor Z80 aus dem Master System kontrolliert im Mega Drive Sound und Joyparts), aber ganz so einfach ist das trotzdem nicht. Die Daten aus den Master-System-Modulen müssen daher auf jeden Fall konvertiert und umgeleitet werden, um vom Mega Drive verstanden zu werden. Und genau das macht der Master-System-Adapter fürs Mega Drive. Ginge es auch ohne diesen Adapter, würde Sega stattdessen wohl eher die "Original Mega-Drive-Feile" anbieten. An Deiner Stelle würde ich nicht nochmal versuchen, ein Ma-

ster-System-Modul ohne Adapter in Dein Mega Drive zu stopfen. Deine Konsole könnte dabei ernsthaften Schaden nehmen – falls sie überhaupt noch funktioniert.

## Da sind die ROMs hinüber

*Ich besitze ein umschaltbares PAL-Super-Nintendo. Kürzlich habe ich Donkey Kong Country (auch PAL) gekauft. Das Dumme daran: spätestens in Level 4 bleibt das Spiel stehen, obwohl die Musik weiterspielt. Dies passiert auch, wenn ich auf 50 Hz spiele. Am Modul kann's eigentlich nicht liegen, denn auf dem "normalen" Super Nintendo eines Freundes läuft das Spiel einwandfrei.*

Marc Slusarz, Mommenheim



*Ich habe mir auf dem Flohmarkt das Spiel Aeroblasters für mein Mega Drive gekauft. Zu Hause mußte ich feststellen, daß das Modul eine Macke hat. Ab dem vierten Level bleibt das Spiel stehen, die Musik spielt allerdings weiter. Der Fehler tritt nicht immer an derselben Stelle auf. Meistens passiert es am Anfang des vierten Levels, manchmal geht's auch bis zum fünften oder sechsten. Wenn ich per Action-Replay-Levelwahl diese Levels überspringe, funktioniert der Rest einwandfrei.*

Timo Gruber, Jockgrim

Ist ja ulkig, daß zwei Leute dasselbe Problem haben und das mit verschiedenen Modulen auf verschiedenen Systemen! Also dann erstmal zu

Marc: Ich vermute, daß es doch am Modul liegt. Bei uns läuft die PAL-Version von Donkey Kong Country nämlich einwandfrei auf einem umschaltbaren PAL-Super-Nintendo. Theoretisch wäre es noch möglich, daß beim Umbau etwas gefuscht wurde und der Fehler damit zusammenhängt. Ist aber unwahrscheinlich. Zu Timo: Hört sich auch da so an, als ob das Modul selbst 'ne Macke hätte. Solche Fehler treten traditionell dann auf, wenn die eingebauten Speicher-ROMs einzelne defekte Speicheradressen haben, die aber mit wichtigen Daten belegt waren und nun bei Abfrage zum teilweisen Absturz des Spiels führen. Man sollte auf Flohmärkten aufpassen, was man kauft und sich so'n Modul

*Da das CDi offiziell in Deutschland erhältlich ist, müßtet Ihr doch eigentlich die Spiele testen. Weshalb tut Ihr das nicht?*

Genscher Bavac, Tiste

Also das neugestylte NES hat noch keiner von uns in einer offiziellen Version erblickt. Ich kann mir auch kaum vorstellen, daß Nintendo in einer Zeit, in der schon die 16-Bit-Konsolen ums nackte Überleben kämpfen, noch einen 8-Bit-Start wagen möchte. Zu CDi und Neo Geo kann ich nur wiederholen, was wir schon so oft erklärt haben: Wir haben einfach nicht genug Platz, um diese Systeme ausführlich zu testen. Was von den Spielen zu halten ist, könnt Ihr aber ganz gut den News-Seiten entneh-

**Mit zunehmender Computerisierung scheinen sich immer mehr Leser zum Bastler berufen zu fühlen. Konsolen sind aber höchst komplex und kaum von Laien zu reparieren. Wer an seiner Konsole rumlötet, wird mit Reparaturkosten meist nicht unter 200 Mark bestraft!**

erstmal ausgiebig vorführen lassen. Ich hoffe mal, daß das Modul nicht soo teuer war, denn eine Modulreparatur ist leider nicht möglich.

## Randgruppen-Tests

*Ich habe ein Neo-Geo-CD zu Hause und frage mich immer wieder, warum Ihr Neo-Geo-Spiele nicht, wie bei allen anderen Systemen mit einem richtigen Wertungskasten testen könnt. Fällt das Neo Geo aus der Reihe?*

Stefan Posch, Neckarsulm

*In einer alten Ausgabe habt Ihr geschrieben, daß das NES im neuen Styling erscheint. Ist es schon erschienen? Wann kommt das Teil überhaupt?*

men. Da CDi und Neo Geo eben nicht annähernd so weit verbreitet sind, wie Super Nintendo oder Mega Drive, bevorzugen wir eben die Tests der Module für "die Masse". Ob wir nun für 3000 Neo-Geo-Besitzer eine Testseite machen, oder für einige zehntausend Mega-Drive-User, ist ja wohl ein nachvollziehbarer Unterschied.

## Handheld-Zukunft

*Ich hatte vor, mir 'n Game Gear schenken zu lassen, und zwar das Multi-TV-Set. Nun habt Ihr geschrieben, daß Nintendo an einem 32-Bit-Handheld arbeitet. Wird es für dieses Handheld auch einen TV-Tuner geben? Wie teuer wird das Gerät werden?*

Melanie Beck, Porta Westfalica



Nochmal die Informationen zu Nintendos Game-Boy-Nachfolger: Das Teil arbeitet mit einer Stereo-Brille und einem LCD-Bildschirm für jedes Auge. Dabei werden nur die Farben Rot und Schwarz verwendet. Würdest Du gerne in Schwarz-Rot fernsehen? Nach unserem Wissensstand ist für den Virtual Boy kein TV-Tuner geplant und vor allem nicht sinnvoll. Die Kosten für das System werden so um die 300 Mark liegen (wahrscheinlich 'n bißchen drüber). Da die Resonanz in Japan bisher völlig enttäuschend ist, ist es allerdings höchst fraglich, ob das Gerät je in Europa erscheint.

## Playstation

Kann ich die Playstation zusammen (ohne Umstöpseln) mit meinem Super Nintendo an meinem Fernseher betreiben? Was kostet die Playstation? Lohnt es sich, die japanische Version zu kaufen, oder soll ich lieber auf die deutsche warten? Was kosten Spiele? Welches Zubehör brauche ich, um sie problemlos anzuschließen?

Björn Folgmann, Fockbeck

Der gemeinsame Anschluß ist ohne größere Kapriolen möglich – sofern Du einen Multinorm-Fernseher mit SVHS-Anschluß besitzt und das Super Nintendo über Scart angeschlossen hast. Konkreten Informationen zufolge haben sich ein paar arme Irre für die ersten Playstations zwischen 2000 und 3000 Markt abgezockt lassen. In Japan kostet das Gerät zur Zeit umgerechnet etwa 600 Mark. Die Japan-Version muß Du aber direkt importieren. Außerdem brauchst Du einen NTSC-tauglichen Fernseher. Ein Spiel kostet momentan zwischen 50 und 100 Märker. Falls Du Dir eine Playstation importieren willst und kannst, brauchst Du in jedem Fall einen Vorschalttrafo, um die 230 Volt aus dem deutschen Stromnetz in die 120 Volt "Japan-Spannung" umzuwandeln.

## Neo Geo an MAK

Ist es möglich, Neo-Geo-Module an die MAK anzuschließen? Gibt es vielleicht einen Adapter, da die Automatenversionen so schwer zu beziehen sind?

Heiko Günther, Buchholz

Prinzipiell lautet die Antwort "Nein". Dazu bräuchtest Du erst einmal eine SNK-Automatenplatine. Die SNK-Platinen arbeiten zwar mit Modulen, die den Neo-Geo-Modulen zum Verwechseln ähnlich sehen, sie sind jedoch trotzdem nicht kompatibel – schon rein mechanisch gesehen. Der Abstand der zwei Platinen, die in den Neo-Geo-Modulen enthalten sind, stimmt mit dem der Platinen-Module nicht überein. Den von Dir erwähnten Adapter gibt's nicht.

## Abgefackelt

Als ich mal wieder völlig vertieft am Spielen war, flimmerte plötzlich der Bildschirm und mein Super Nintendo brannte beinahe ab. Wie sich herausstellte, ist mir ein Transistor abgenippelt und der Spannungsregler zusammen mit der Sicherung hops gegangen. Dazu meine Frage: Woher bekomme ich einen Schaltplan?

Christian Schmitz, Breyell

Wenn überhaupt, kriegt man einen Super-Nintendo-Schaltplan nur von Nintendo (aber ich bin mir ziemlich sicher, daß die keinen rausrücken). Generell sollten sich alle Zocker mit defekten Geräten erstmal wie üblich an die offiziellen Service-Stellen wenden.

**VIDEO GAMES**

**MagnaMedia Verlag AG**  
Redaktion Video Games  
Rat & Tat  
Postfach 1304  
85531 Haar/München

## MSC

VERSAND und LADEN  
Neueröffnung mit TOP-PREISEN

S-NES	
Fifa Soccer	120,00 DM
Star Wars 3	129,90 DM
WCW Wrestling	115,00 DM
WWF Raw	139,99 DM
Indiana Jones	125,00 DM
Sea Quest DSV	124,99 DM
Soul Blazer	113,95 DM
Tru Lies	113,95 DM
Demolition Man	113,95 DM
Top Gear 3000	119,00 DM
Donkey Kong Country	129,99 DM

Megadrive 32X	359,00 DM
Doom	129,99 DM
Star Wars	129,99 DM
Virtua Racing	129,99 DM
weitere Titel auf Anfrage	

Mega Drive	
Soleil	110,00 DM
Roadrunner	95,00 DM
Clay Fighter	119,00 DM
Sea Quest	110,00 DM
Duffy Duck	110,00 DM
WWF Raw	129,99 DM
True Lies	115,95 DM
Power Ranger	99,95 DM
NHL Hockey 95	119,95 DM
Flintstones the Movie	110,00 DM
Road Rash 3	105,99 DM

Versandkosten per Post DM 7,-/zzgl. Nachnahme, ab DM 300,- Versandkosten frei.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Tel. 0 89/8 20 55 20

Fax 0 89/8 20 55 21

Ladenverkauf und Versand:  
Friedrichshafen Str. 9, 81243 München,  
direkt an S-Bahn-Haltestelle  
Westkreuz, S-5, S-6

## KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschnähe findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwäldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die

Broschüre  
"Die Nachtigall"  
an (siehe  
Coupon).

Vogel  
des Jahres  
1995

### Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre  
"Die Nachtigall" anfordern.  
5,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_



Postfach 30 10 51  
53190 Bonn

## COOLE PREISE

32x Adapter 349,90

Saturn 1399,90

Sony Playstat auf Anfrage

## VIDEO & GAME AN & VERKAUF

Auszug aus unserer Preisliste

SNES		G
Bomberman 2	118,-	99,-
Donkey Kong C.	129,-	109,-
Earth Worm Jim	129,-	119,-
Indianer Jones	129,-	109,-
Jurassic Park II	119,-	109,-
F1 Pole Pos. 2	129,-	109,-
Final Fantasy 3	144,-	129,-
Kick off 3	119,-	99,-
Lion King	119,-	99,-
Micky Mania	119,-	99,-
Madden 95	119,-	99,-
NHL 95	119,-	109,-
NBA Live	129,-	119,-
Pitfall	129,-	109,-
Powerdrive	119,-	109,-
Rise of Robots	134,-	119,-
Return of the Jedi	129,-	109,-
Samurai Showdown	129,-	109,-
Star Trek	129,-	119,-
Sequest DSV	119,-	109,-
Shaq Fu	109,-	99,-
Streets of Rage	109,-	99,-
Top Gear 3000	129,-	119,-
WWF Raw	129,-	119,-
Zombies 2	129,-	109,-

MD		G
Bomberman	119,-	109,-
Clayfighter	119,-	109,-
Eye of the Beholder CD	119,-	99,-
Flink	99,-	89,-
F1 Beyond CD	109,-	99,-
Red Zone	109,-	99,-
Radical Rex	99,-	89,-
Snooker	99,-	89,-
Soleil	109,-	99,-
Soulstar	109,-	99,-
Psycho Pinball	109,-	89,-
Top Gear 2	119,-	109,-
WWF Raw	119,-	109,-

Jaguar		G
Alien Predator	139,-	119,-
Doom	139,-	129,-
Iron Soldier	129,-	
Kasumi Ninja	129,-	

3DO		G
Demolition Man	139,-	119,-
Rise of Robots	129,-	109,-
Samurai Showdown	129,-	109,-
Super Streetfighter	129,-	109,-
Need for Speed	109,-	99,-

Neuheiten aller Systeme erfragen!!!

### Geschäfte

Hans-Otto-Str. 28 Prenzlauer Berg  
Bergstr. 5 Marzahn

Tel 030 42 13 767

Fax 030 42 13 768

G -> Gebrauchte • N -> Neu

800 Gebrauchtspele auf Lager,  
bitte telefonisch erfragen. Versand-  
kosten 11 DM + 3 DM Zahlkarte.  
Ab 300 DM versandkostenfrei.



## ! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich normalerweise die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer. Diesmal sieht es allerdings etwas anders aus – siehe unten.

### ALLES NUR GEKLAUT ...

Aus gegebenem Anlaß weisen wir nochmal drauf hin, daß der Versuch, uns mit schon mal gedruckten Tips/Komplettlösungen/Karten aufs Kreuz legen zu wollen, wenig Sinn hat. Früher oder später kommt's nämlich raus – und je später es auffällt, desto unangenehmer werden die Konsequenzen für die Betroffenen. Diesmal sind wir fast auf zwei kleine Spitzbuben aus Dortmund reingefallen und mußten die Tips in letzter Minute vor Druckabgabe nochmal umschmeißen. Daher findet Ihr heute an dieser Stelle statt der geplanten Komplettlösung eine kleine juristische Nachhilfestunde.

Freie Autoren (in diesem Fall Ihr, die Tips-Eisender) besitzen das **Urheberrecht** auf alle eingesandten Beiträge (Tips). Schon beim Eintreffen solcher "unverlangt eingesandter Manuskripte" in der Redaktion gehen allerdings die **Veröffentlichungsrechte** (das Copyright) auf den Verlag über, das heißt, Ihr dürft das gleiche Manuskript nicht noch einmal woanders zum Abdruck einsenden, ohne in Eurem Brief an uns darauf hinzuweisen, daß Ihr die Tips auch anderen Redaktionen angeboten habt (steht deutlich im Impressum!). Dies ist im gesamten Verlagswesen üblich und nicht



Das Fest der Feste (zumindest für unsere gläubigen christlichen Leser) ist wieder mal überstanden. Spiele über Spiele soll es gesetzt haben (sagt Santa), so daß die Tips dieser Ausgabe willkommener denn je sein müßten. Schaut einfach mal, ob etwas zu Euren Gaben drin steht. Ski Heil, Euer Dirk

## WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im **Word**- oder **ASCII**-Format; Zeich-

nungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES**, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario**-, **Sonic**- oder **Megaman**-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Mickey Mouse**, **Zelda** und **JP** sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:  
**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Stichwort: Tips & Tricks**  
**Postfach 1304**  
**85540 Haar bei München**

etwa eine Schikane der *Video Games*. Schickt Ihr uns Lösungen, Texte, etc., die mit Bildmaterial oder Karten von anderen Autoren/Künstlern verschönert wurden, dann muß der Urheber ("Hersteller") dieser Bilder oder Karten dafür auch die **Veröffentlichungsrechte** besitzen. Einfach gesagt: Produziert Ihr z.B. in Teamwork eine Lösung, dann dürfen auch die von Euren Freunden gemalten Karten und Bilder noch nicht woanders veröffentlicht worden sein. Sie müssen "frei sein von Rechten Dritter". Daß sich Abschreiben oder Kopieren aus anderen Zeitschriften damit von vorneherein ausschließt, dürfte eh klar sein.

Eine linke Tour wie bei *Secret of Mana* kann leicht zu diplomatischen Verstimmungen zwischen konkurrierenden Verlagen führen – und wenn die Einsender nachweislich gemogelt haben, dann wird's auch für die Verursacher unangenehm.

### Super Nintendo

#### Secret of Mana

Die Fortsetzung der Lösung aus dem letzten Heft ist ersatzlos gestrichen. Peter Kaden aus Olbernhau hält aber als kleine Entschädigung auch noch einen erwähnenswerten Tip parat. Vorhang auf:

Wenn Ihr alle acht Manasamen gefunden habt, ist bei Stufe acht der **Magien** noch nicht Schluß. Sie können bis **8.99** aufgewertet werden. In Wirklichkeit gibt es auch nicht bloß acht, sondern **neun Stärkgrade der Waffen**. Um an



Die Axt und die Peitsche hat unser Tet bei der letzten Modulkontrolle fast schon aufgewertet gehabt



# Wario Blast

**Der Game Boy™  
Knüller:  
Wario Featuring  
Bomberman\***

**Exklusiv  
von  
Nintendo®**

Ein geheimes Tor zum Bomberland? Von wegen geheim! Warios dicke Knollennase hat es bereits entdeckt, und nun fliegen die Fetzen. Die Madbombers

– explosive Experten – schütten tonnenweise TNT-Tricks aus ihren Ärmeln. Es kracht und raucht an allen Ecken und Enden. Acht trickreiche Spielfelder mit insgesamt 32 Levels und gegenseitige Dynamit-Duelle heizen Dir ein, daß es nur so kracht! Ein Super Game Boy™ Spiel mit Bombenstimmung.



**Nintendo®**

**Have more fun!**



die neunten Orbs heranzukommen, braucht man viel Geduld. Sie erscheinen ebenso wie die neuen Rüstungsgegenstände in der Manafestung, nachdem man folgende Gegner besiegt hat: (siehe Tabelle)

In Japan heißt *Secret of Mana* übrigens *Seken Denset-su 2*, aber keine Angst, Ihr habt nichts verpaßt. Die '2' bezieht sich auf das Game Boy-Spiel *Seken Densetsu*. Auf dem SNES hat es bisher noch kein anderes *Secret of Mana* gegeben.

Feind	Rüstung (Stärke)	Orb
Metal Crabe	Vestguard (240)	Bogenorb (Garuda Buster)
Tsunami (Wasserschleim)	Amuletring (95)	Speerorb (Daedalus Lanze)
Fiend Head	Vampire Cape (243)	Wurfspeerorb (Valkyrian)
Whimper	Powersuit (245)	Handschuhorb (Auraglove)
Wolflord	Faerie's Ring (100)	Boomerangorb (Ninjas Trump)
Master Ninja	Faerie's Cloak (250)	Peitschenorb
Terminator	Faerie's Crown (150)	

Mario Kart-Alternative in unsere Ridäktchen (Ridäktchen-Slang) geflattert.

So haben sie's gemacht: Richtige Freaks spielen selten immer erst dann, wenn die Hausaufgaben bereits gemacht sind, und gehen dann noch seltener bereits gegen 22 Uhr ins Bett, um sich am nächsten Morgen so ausgeruht wie möglich als Aufmerksamkeitsbündel den erwartungsfreudigen Lehren zu präsentieren. Daher sind auch diese Tricks hauptsächlich in Nachtschichten "erfahren" worden. Als Beweis für seinen schulischen Niedergang schickte Devrim noch eine völlig danebengegangene Biologieklausur mit – schlecht, schlecht, Devrim. Da müssen wir wohl in Zukunft längere Trainingspausen einlegen, damit die Diplonten und Gameten irgendwann mal sitzen, was, Devrim?

Dabei erschien mir der Schwierigkeitsgrad insgesamt nicht zu hoch angesetzt, ging doch im Grunde nur um Äpfel, Erbsen und kalifornisches

## ! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert auch im Winter vorher seinen Arzt.

### Super Nintendo

#### Slam Masters

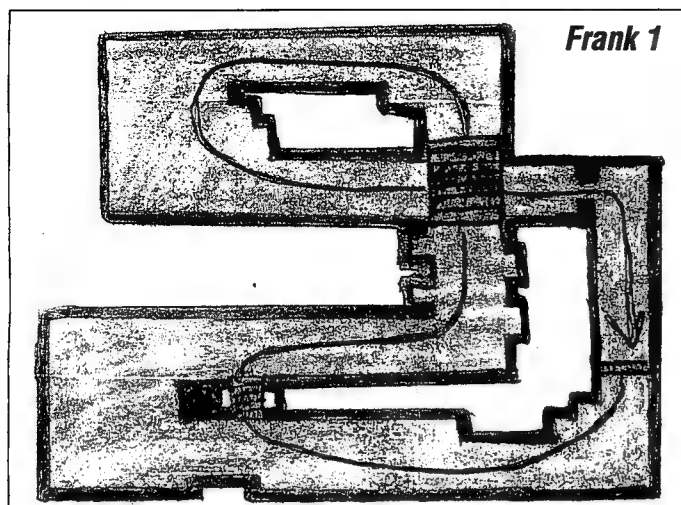
Raphael Sladek, dessen Mutter leider keinen Saturn zu Weihnachten springen ließ (die Eltern heutzutage werden auch immer geiziger), versucht aber durch nicht abebbende Tiplawinen in Richtung München seine Börse aufzufüllen. Um Waffen, sprich Gegenstände, mit in den Ring zu nehmen,

müßt Ihr diese aufnehmen, an die linke oder rechte Seite gehen, hochspringen und einen Attack-Button drücken, um sie in den Ring hineinzuworfen. Jetzt könnt Ihr den Gegner damit "richtig verkloppen".

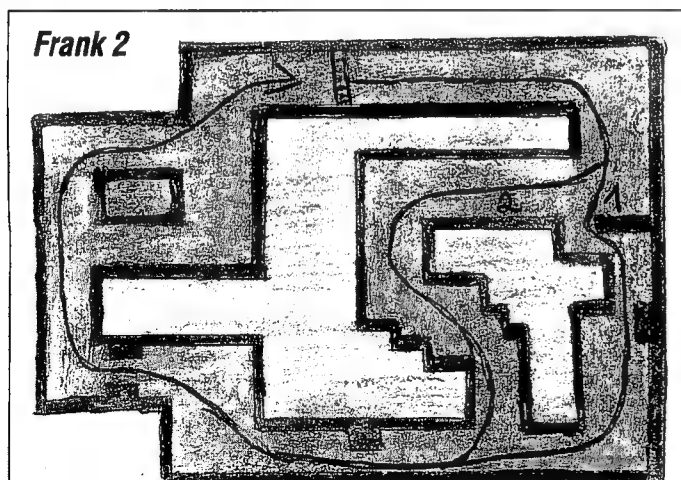
### Super Nintendo

#### Street Racer

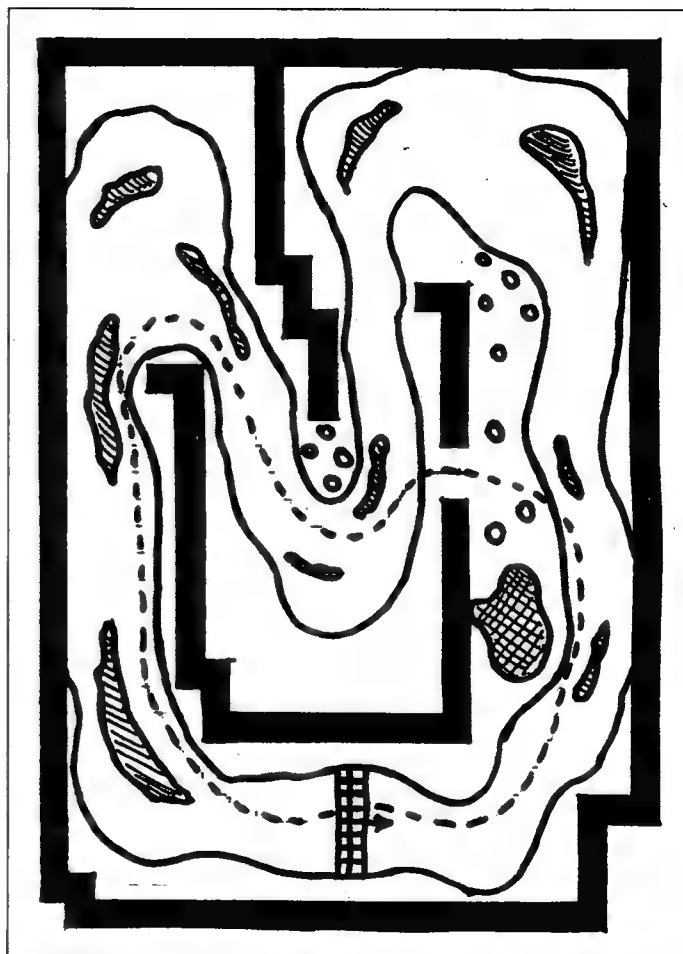
Von Devrim Izmirli und Georg Turban aus Flörsheim kam ein ganzer Packen guter Tips zu dieser längst überfälligen



Frank 1



Frank 2





Unkraut. Aber Schwamm drüber, laut Notenspiegel war der Rest vom Kurs ja auch nicht gerade auf der Höhe an diesem Tag. Wenden wir uns wieder dem erfreulichen Teil Eures Briefs zu.

### Allgemeine Tips

- **Hodja** ist besonders für Strecken zu empfehlen, bei denen viele Steine und Schlammlöcher vorhanden sind.
- **Raphael** ist ein sehr schneller Fahrer und dadurch schwer zu kontrollieren. Er ist eher für Profis geeignet.
- **Surf** ist eine Allrounderin
- **Sumo San** ist schnell und gut zu steuern, dafür hat er die schlechteste Beschleunigung.
- **Franks** Beschleunigung ist die beste, dafür ist er insgesamt der langsamste.
- **Biff** und **Suzulu** sind fast identisch. Sie sind die überragenden Angreifer, dafür aber schlecht in der Verteidigung.

Auch bei Street Racer gibt es einen **Blitzstart**. Ihr müßt warten, bis die erste grüne Lampe aufleuchtet, sofort den B-Knopf drücken und gedrückt halten. Außerdem müßt Ihr dabei noch das Steuerkreuz nach vorne drücken und gedrückt halten. Schon seid Ihr erster beim Start.

### Abkürzungen

#### Suzulu 3

Wenn man nach der Pfütze, statt geradeaus weiterzufahren, den Weg nach links nimmt (siehe Skizze), kann man ein bedeutendes Stück abkürzen. Lediglich ein paar Steine erschweren hier den Weg.

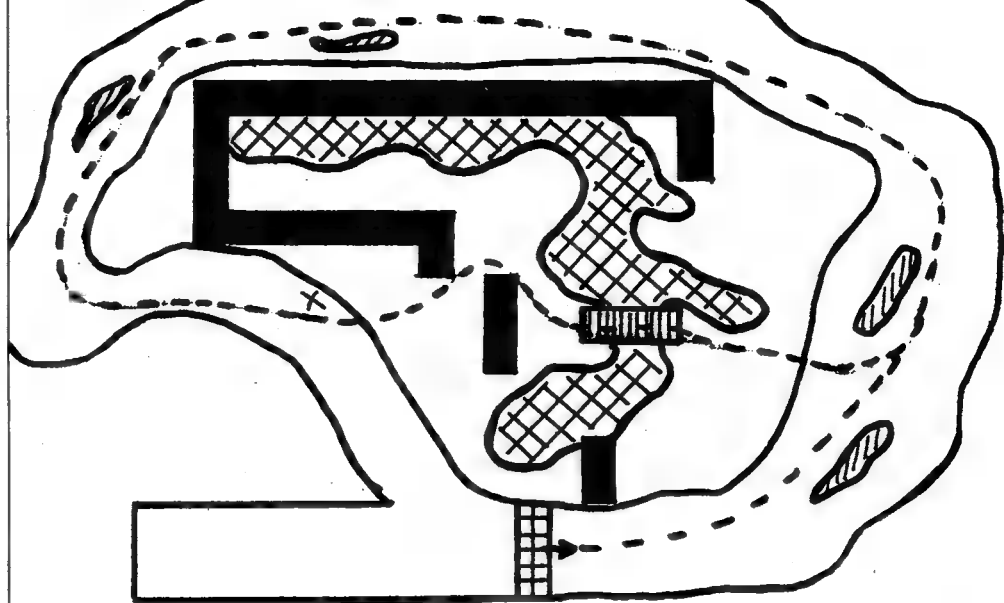
#### Suzulu 2

Wenn Ihr in der Nähe der mit "X" markierten Stelle seid, dann könnt Ihr einfach geradeaus fahren, und über die Brücke abkürzen. Achtet darauf, daß Ihr nicht gegen die Mauer fahrt.

#### Frank 1

Statt nach der Ziellinie die große 180°-Kurve zu nehmen,

#### Suzulu 2



#### Suzulu 1



**Devlin und Georg auf der Pole-Position:** Bei Street Racer kann Ihnen **keiner** mehr was vormachen (in Biologie allerdings schon)

könnt Ihr schon etwas früher über die kleine Brücke fahren, und so auch bei dieser Strecke abkürzen.

#### Frank 2

Der Weg 1 ist kürzer, dafür aber auch schwerer. Hier lohnt es sich nur durchzufahren, wenn man nicht gegen die Hindernisse fährt. Ansonsten ist der Weg 2 besser.

#### Suzulu 1

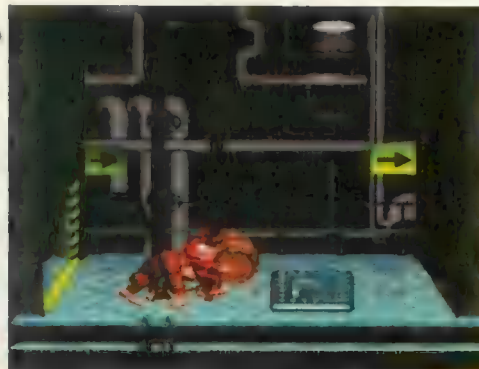
Hier gibt es zwar keine Abkürzung. Folgt Ihr aber der gestrichelten Linie, fahrt Ihr trotzdem eine schnelle Runde.

- Mauer (Begrenzung)
- Wasser (bremst)
- Steine (blockieren den Weg)
- ~ Ideallinie (Abkürzungen)
- Schlamm (bremst)
- Start (Ziellinie) (Hier geht's los)
- ↓ Fahrtrichtung („Und da geht's lang“)





Im zweiten Bonusraum des "Ölfaßboulevards" versteckt sich noch ein Raum. Geht also nochmal hinein und wählt bei der "Lotterie" drei mal die einzelne Banane. Es setzt keine Banane sondern ...



... ein Faß. Geht mit dem Faß nach rechts und springt damit an die Mauer; nur gegenlaufen reicht nicht!

Und siehe da – Ihr befindet Euch in einem der meistgesuchten Räume von DKC. Jetzt bloß nicht vor lauter Aufregung DONKEY falsch buchstabieren



... geht zurück bis zu der Klap-Trap-Stelle am Anfang, wo Ihr dann mit Anlauf ziemlich weit nach links fliegt. Hier ist dann noch ein Bonusraum versteckt

Super Nintendo

## Donkey Kong Country

Die 101% hatten wir während der Fertigstellung des letzten Hefts bereits erreicht, aber Hartmut wollte einfach keine Seite mehr für unsere Faxen rausrücken. Aus akutem Platzmangel, auch in dieser Ausgabe, können wir natürlich nicht wieder so viele Seiten wie das letzte Mal für ein einziges Spiel zur Verfügung stellen.

Diese Ausgabe werden deshalb nur noch zwei besonders tückische Extra-Orte bildlich beschrieben, die Lokation der allermeisten Bonusräume dürfte sich in diversen Freundeskreisen inzwischen sowie so rumgesprochen haben.

Die "Affenbande" strotzt nur so vor Bonusleveln. Holt Euch Espresso und ...



Unsere **Hotline** (Telefonnummer steht im Impressum) hilft aber auch gerne weiter, wenn's brennt.

Zwei klitzekleine Fehler sind uns dann in der Januar-Ausgabe auch noch unterlaufen: Um ganz flott seine Leben aufzufrischen, wie z.B. bei Donkey's Haus möglich, müßt Ihr Euch immer wieder aus einem, bereits geschafften, Level "herausdrücken". Dies funktioniert, wie bei *Marioworld*, indem Ihr zuerst **Start**, und ein wenig später **Select** drückt.

Außerdem waren natürlich nur die ersten zwei Bilder des "selbstgestrickte Brücken"-Levels auch in diesem Level fotografiert worden. Die restlichen vier Screenshots bezogen sich ganz offensichtlich auf den "Ölfaßboulevard". Wir bitten um Nachsicht.

Marco Gumbrecht aus Werneck hat auch noch einen hübschen Trick rausgefunden, der in der *Affenkleinhöhle* in den *Dyna Grotten* angewendet werden muß. Leben bis zum



Jetzt könnt Ihr das Modul wegschmeißen, es gibt nix mehr zu entdecken.

Abwinken sind so erhältlich. Diese Aktion kann allerdings nur mit Diddy durchgeführt werden, da Donkey den Krusha zerstören würde.

Diddy springt von der rechten Mauer (Punkt A) mit gedrücktem B-Knopf auf Krushas Kopf (Punkt B) und lenkt gleichzeitig nach rechts. Wenn Ihr diese Tastenkombination (B-Knopf und Steuerkreuz nach rechts) weiterhin gedrückt haltet, springt Ihr automatisch immer zwischen Punkt B und Punkt C hin und



# Umfrage 2000

*Nachdem längst keiner mehr was vom Super-Wahljahr wissen will, fangen wir erst richtig an: In unserem Fragebogen könnt Ihr uns die Meinung geigen. Und zu gewinnen gibt's auch noch was!*

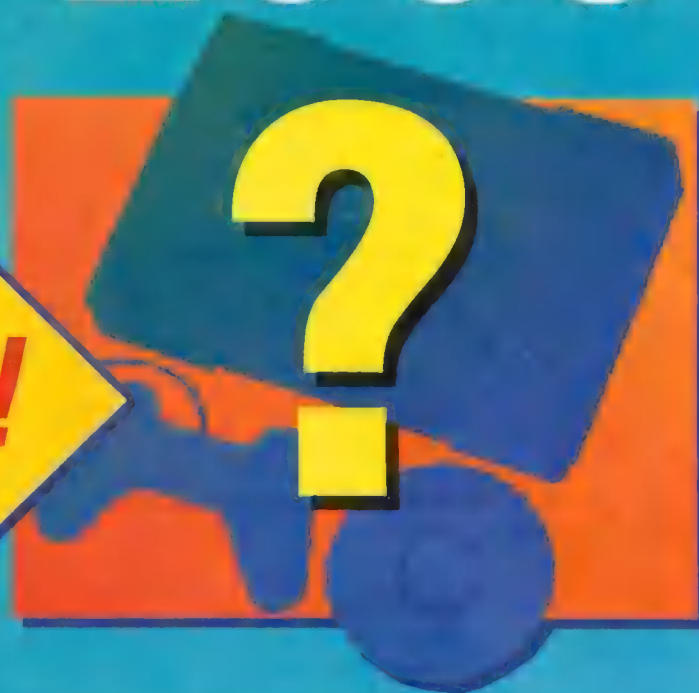
**WUNSCHKONSOLE  
ZU GEWINNEN !**

**W**ie gefällt Euch unser Heft, was sollten wir dringend ändern, welche Geräte habt Ihr eigentlich zu Hause stehen, welchen Brot-aufstrich stopft Ihr morgens ab? Unzählige solcher Fragen, die alle mit "W" anfangen, lassen uns nachts nicht mehr ruhig schlafen. Dagegen müssen wir was tun. Greift also geschwind nach unserem Schwarzweiß-Quiz, rupft es aus dem Heft (aus technischen Gründen ist erstmal das Poster dran), mopst Papi einen Kuli vom Sekretär und macht auf unserem kostbaren Druckwerk ein paar Kreuzchen. Wer lieber

Fotokopien schicken (oder faxen) will, kann das *latür-nich* auch tun. Als Dank für die Mühe verlosen wir unter den Einsendern eine komplette Spielkonsole mit allem Drum und Dran (das System darf sich der glückliche Gewinner selber wünschen!) sowie zehnmal ein Modul nach Wunsch – ausnahmslos für jedes System.

**Einsendeschluß für die Verlosung ist der 1. März 1995.** Schickt oder faxt Euren Umfragebogen an folgende Adresse:

**MegaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Kennwort: Umfrage '95  
Postfach 1304  
85540 Haar  
Fax: 089/46 13-50 46**



**1** Uns interessiert, welches Videospielsystem oder welchen Computer Du besitzt und welches System Du Dir bis Ende nächsten Jahres kaufen willst.

	habe ich	will ich kaufen
<b>Konsolen</b>		
Super Nintendo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtual Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ultra 64	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sega Saturn	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Mega Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega CD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Drive 32X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Master System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony Playstation	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3DO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari Jaguar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari Lynx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari VCS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neo Geo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neo Geo CD-ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Engine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turbo Duo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andere und zwar:		



## Computer

	habe ich	will ich kaufen
Amiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari ST/TT/F030	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DOS/Windows-PC	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstige und zwar:		

## Zubehör

Game-Adapter	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schummelmodul	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Multiplayer-Adapter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zusätzliches Joypad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Joystick	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lightgun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anderes und zwar:		

## 2. Uns interessiert, wie lange Du schon aktiver Videospieler bist

- ☐ Weniger als 3 Monate
- ☐ 3 Monate bis 1/2 Jahr
- ☐ 1/2 Jahr bis 1 Jahr
- ☐ 1 bis 2 Jahre
- ☐ 2 bis 3 Jahre
- ☐ 3 bis 5 Jahre
- ☒ 5 bis 10 Jahre
- ☐ über 10 Jahre

## 3. Wie stufst Du Dich, ganz grob gesehen, vom Fachwissen her ein?

- ☐ Anfänger ohne Vorkenntnisse
- ☐ Einsteiger mit Grundkenntnissen
- ☒ Fortgeschrittener
- ☐ Profi mit Szene- und Hardware-Know-how

## 4. Wir würden gerne, wieviele Videospiele Du so im stillen Kämmerlein bunkerst.

Ich besitze ca. 60 Videospiele

## 5. Wo liegt eigentlich die Schmerzgrenze beim Preis für ein neues Spielgerät? Wie teuer darf eine neue Konsole höchstens sein?

- ☐ bis 200 Mark
- ☐ bis 400 Mark
- ☐ bis 500 Mark
- ☐ bis 600 Mark
- ☐ bis 800 Mark
- ☒ bis 1000 Mark
- ☐ mehr als 1000 Mark

## 6. Wir würden gerne, wieviel Zeit pro Woche Du Dir schätzungsweise mit Deinen Spielen um die Ohren schlägst

- ☐ Bis zu 1 Stunde
- ☐ 1 bis 2 Stunden
- ☐ 2 bis 4 Stunden
- ☐ 4 bis 6 Stunden
- ☒ 6 bis 12 Stunden
- ☐ mehr als 12 Stunden

## 7. Wenn Du das nötige Kleingeld hättest, würdest Du dann Deine Konsolentechnik ausbauen oder zum Spielen lieber auf einen Computer umsteigen?

- ☒ Ich würde die Konsolen ausbauen und mir immer das neueste Gerät und die neuesten Spiele leisten. Computer interessieren mich nicht so sehr.
- ☐ Ich würde wahrscheinlich auf einen PC umsteigen. Der ist zwar viel teurer, aber dafür kann er auch mehr.

## 8. Uns interessiert brennend, wie wichtig Dir eigentlich die neuesten Geräte sind?

- ☒ Ich muß immer sofort das neueste Gerät haben, auch dann, wenn es noch teuer ist. Schließlich will ich immer ganz vorne mit dabei sein.
- ☐ Ich warte lieber, aber nicht zu lange. Alle Geräte werden nach einer gewissen Zeit viel billiger und dann gibt's auch viel mehr Spiele dafür. So zahle ich weniger, bleibe aber trotzdem am Ball.
- ☐ Ich halte so lange wie möglich an meinem alten Gerät fest. Schließlich will und kann ich nicht dauernd eine neue Spielesammlung anfangen. Um stets über die neueste Entwicklung informiert zu sein, genügt mir erstmal die Fachpresse.

## 9. Dreht sich für Dich das Hardwarekarussell eigentlich zu schnell?

- ☒ Ja. Kaum habe ich mich mal für ein Gerät entschieden, kündigt die Industrie schon das nächste an. Man kommt gar nicht mehr zur Ruhe und weiß überhaupt nicht, wofür man sparen soll!
- ☐ Nein. Für mich kann die Entwicklung gar nicht schnell genug voranschreiten. Schließlich werden auch die Spiele immer besser. Neue Technik will ich auch sofort kaufen können.

## 10. Findest Du, daß es wenig bringt, immer wieder dieselben Spielarten auf immer neuen Geräten umzusetzen? Langweilt Dich das 250. Jump'n Run und das 400. Prügelspiel?

- ☐ Auf keinen Fall. Mit toller Grafik und und besserem Sound finde ich auch ein altes Spielprinzip in neuem Gewand immer wieder aufregend. Ich würde es mir immer wieder kaufen, wenn es gut gemacht ist.
- ☐ Langeweile kommt immer öfter vor. Den Entwicklern scheint nichts mehr Neues einzufallen. Ich kaufe auch schon viel weniger Spiele als früher.
- ☒ Kommt drauf an. Manche Spiele leben von besserer Grafik, Animation und Sound (z. B. Adventures). Die würde ich mir immer wieder kaufen. Andere Spielprinzipien (z. B. 08/15-Jump'n-Runs) sind aber wirklich überholt.

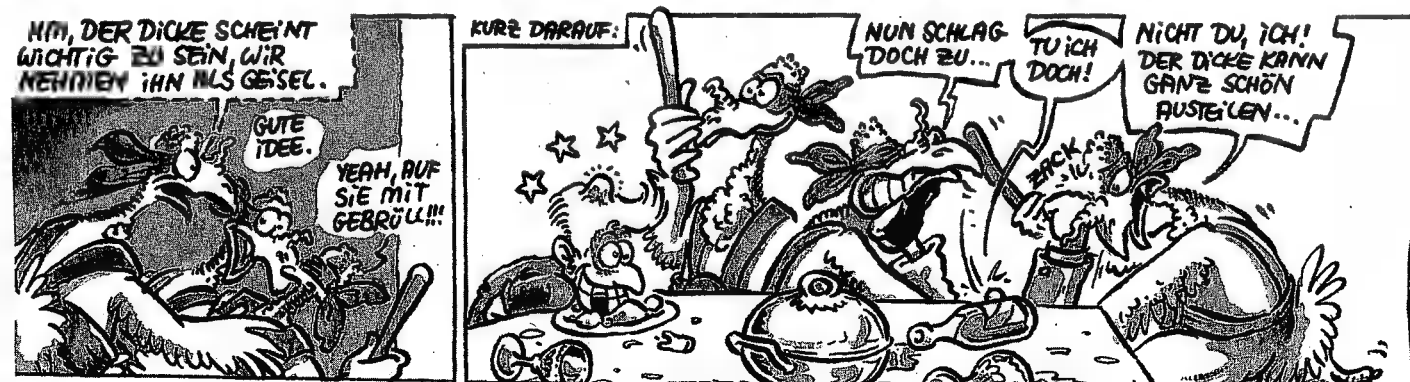
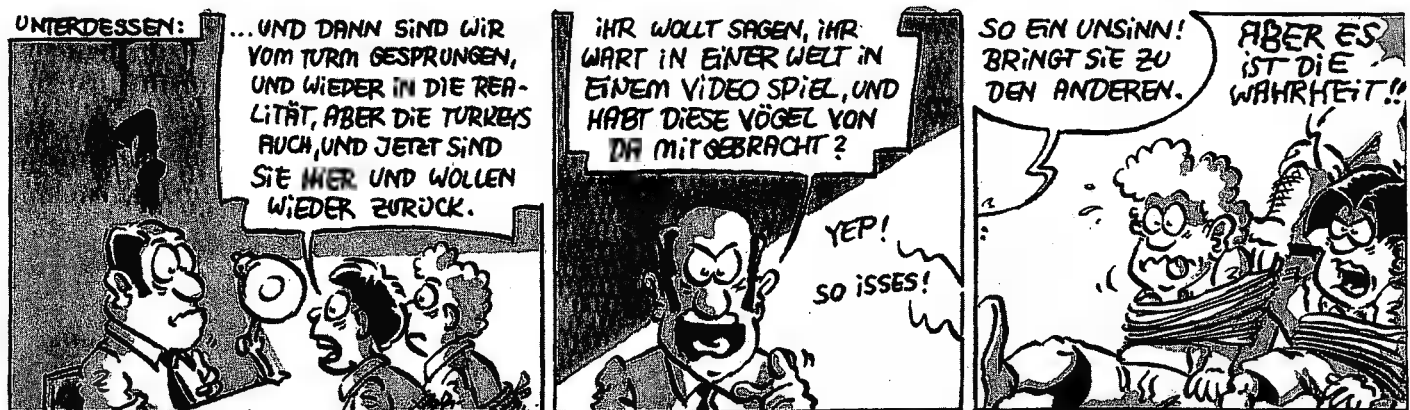
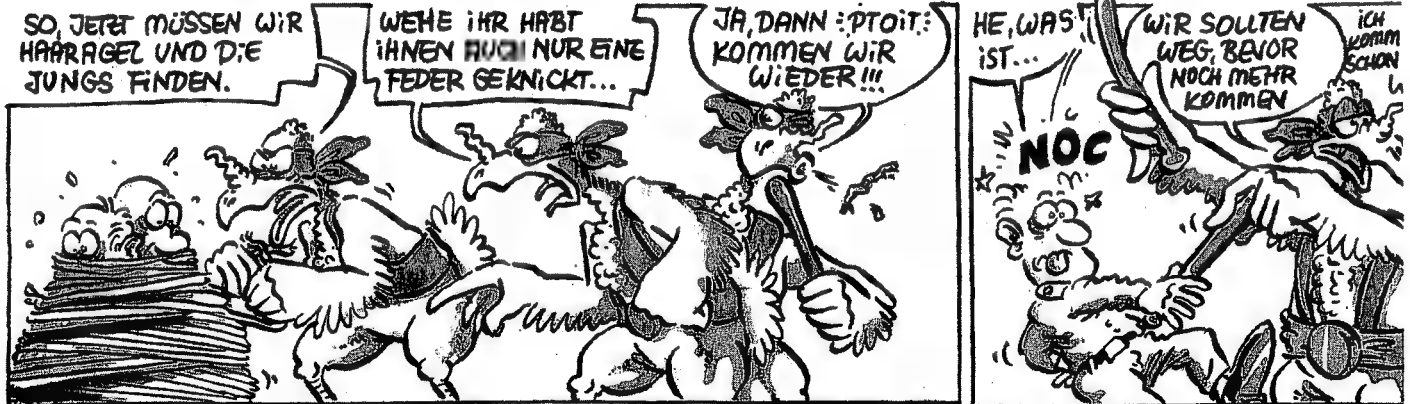
## 11. Wo kaufst Du Deine Videospiele normalerweise, wenn Du überhaupt Geld dafür aus gibst?

	oft	ab und zu	nie
Fachgeschäft	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaufhaus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Spielwarengeschäft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Versandhändler	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eigenimport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Gar nicht. Ich leihe sie.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



# RETURN TO MODUL

Was bisher war! Wie wir uns noch entsetzt erinnern, werden die Turkeys derzeit in den Kellern des Geheimdienstes verhört. Auch Alex, Bruno und deren Eltern werden hier gefangen gehalten. Als bei einer Einzelbefragung unter Zuhilfenahme von Donutella Starkstrom auf mysteriöse Weise verschwindet versucht man die anderen Turkeys zu verheimlichen. Doch einen Truthahn belügt man nicht ungestraft!







VH  
**GAMES**

MINIPOSTER

© Capcom 1995











## 12. Und wie teuer darf ein Spitzenspiel sein, daß Du es Dir noch kaufst?

- ☐ bis 80 Mark
- ☐ bis 100 Mark
- ☐ bis 130 Mark
- ☐ bis 150 Mark
- ☐ bis 200 Mark
- ☒ über 200 Mark

## 13. Wie wichtig ist Dir die Werbung im Heft?

- ☐ Könnte ich locker drauf verzichten. Nützt mir sowieso nix.
- ☐ Gehört eben dazu. Ich schau ab und zu rein.
- ☒ Möchte ich nicht drauf verzichten. Da gibt's immer interessante Angebote und Preisvergleichsmöglichkeiten.

## 14. Wie informierst Du Dich, wenn Du ein neues Spiel kaufen willst? Bitte bewerte in der Reihenfolge der Häufigkeit von 1 bis 5.

- 5 Über Tests in Fachzeitschriften
- 4 Werbung in Zeitschriften
- 4 TV-Werbung
- 4 Im Kaufhaus. Ich spiele probe.
- 3 Mündlich über Freunde.

## 15. Wie regelmäßig kaufst Du VIDEO GAMES? Bis Du eher treuer Freak oder Gelegenheitsleser?

- ☒ Hab'n Abo
- ☐ Kaufe ich jeden Monat am Kiosk
- ☐ Kaufe ich fast jeden Monat
- ☐ Kaufe ich ab und zu
- ☐ Kaufe ich fast nie
- ☐ Kriege ich geschenkt oder leihe das Heft

## 16. Schätze doch mal, wieviele Deiner Freunde, Geschwister etc. Deine VIDEO GAMES auch noch lesen?

- ☐ Niemand sonst.
- ☒ Noch eine(r)
- ☐ Noch zwei
- ☐ Noch drei
- ☐ Noch vier
- ☐ Mehr als vier

## 17. Hast Du überhaupt schon mal ein VIDEO-GAMES-Sonderheft gekauft?

- ☐ Habe ich alle.
- ☒ Kaufe ich ab und zu. Kommt aufs Thema an.
- ☐ Die sind mir zu teuer.
- ☐ Kenne ich gar nicht.

## 18. Welche Sonderheft-Themen würden Dich eigentlich interessieren?

HARDWARE

## 19. Hättest Du gerne auch andere Themen neben Videospielen im Heft?

- ☒ Kino/Film
  - ☐ Anime/Manga
  - ☐ Comicszene
  - ☒ Musik
  - ☐ TV
  - ☐ Brettspiele
  - ☐ Bücher
  - ☐ Postspiele
  - ☐ Sport
- andere Themen, nämlich

## 20. Hier kommt die Stunde der Wahrheit: Bitte benote unsere Rubriken im Heft mit Schulnoten von 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend).

	Note
Editorial	2
Spiele-Vorberichte	2
System-News	1
Wettbewerbe	2
Comic	3
Shop	3
Hitparaden-Ecke	2
Testteil	2
Kleinanzeigen	2
Leserbriefe	3
Rat & Tat	3
Poster	3
Tips & Tricks	1

## 21. Wenn Du Chefredakteur wärst, welche Themen würdest Du anteilmäßig ausführlicher behandeln oder ausbauen, welche würdest Du kürzen bzw. ganz weglassen?

	mehr	gut so	weniger	raus
Spiele-Previews	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8-Bit-Themen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Handheld-Themen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16-Bit-Geräte	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Berichte über neue Konsolen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hitparaden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Features/Story	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interviews	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletests	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserpost	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Technik-Tips	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletips	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shop	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wettbewerbe	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kleinanzeigen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Das mit dem Datenschutz ist so 'ne Sache: Einerseits interessieren uns einzelne Namen und Adressen rein datentechnisch betrachtet überhaupt nicht, andererseits brauchen wir sie natürlich für die Verlosung. Wer also eine Wunschkonsole gewinnen möchte, schnippelt diesen TeilnahmeCoupon einfach vom Fragebogen ab. Er wandert dann in einen gesonderten Topf, und der Fragebogen ist damit völlig anonym. Sicher wie in Fort Knox sind die Daten ohnehin bei uns, auch wenn wir sie zur Auswertung eine Zeitlang speichern. Wem das Gewinnspiel wurscht ist, der läßt Namen und Adresse einfach ganz weg.



## 22. Welche Spielertypen interessieren Dich besonders?

	sehr	geht so	gar nicht
Action- und Ballerspiele	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Action)Adventures	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategiespiele	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Denk-Logikspiele	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rennspiele	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Jump'n Run	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interaktive Filme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Beat 'em Up	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 23. Wir würden gerne, wie Du unsere Wertungsqualität einschätzt: Auf die VG-Wertungen kann man sich wirklich verlassen. Ich orientiere mich beim Spielekauf gerne daran.

Immer	ab und zu	fast nie
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Oder: Die VG-Wertungen liegen oft daneben. Ich war beim Spielekauf schon öfters enttäuscht und bin jetzt vorsichtig.

Immer	ab und zu	fast nie
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## 24. Wie gefällt Dir die optische Gestaltung der VIDEO GAMES? Vor allem das neue Layout?

- ☒ klasse
- ☐ ganz o.k.
- ☐ zu chaotisch, unübersichtlich
- ☐ zu langweilig, zu streng
- ☐ mir egal

## 25. Natürlich sind wir nicht die einzige Fachzeitschrift auf dem Markt. Welche Magazine kennst oder liest Du außer VIDEO GAMES?

	kenne ich	lese ich
Mega Fun	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Magazin	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Pro	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maniac	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamers	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamepro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ASM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Playtime	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fun Vision	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Club-Magazin	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Japanische Fachmagazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Englische/US-Fachmagazine	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andere, nämlich:		

## 26. Und jetzt noch ein paar klitzekleine persönliche Fragen. Zum Beispiel, wie alt Du bist:

- ☐ 6 bis 10 Jahre
- ☐ 11-13 Jahre
- ☒ 14-16 Jahre
- ☐ 17-19 Jahre
- ☐ 20-24 Jahre
- ☐ 25-29 Jahre
- ☐ 30-39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter
- ☒ männlich ☐ weiblich

## 27. Was treibst Du in Deiner Freizeit noch so außer Videospielen?

	oft	manchmal	nie
Bücher	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comics/Zeitschriften	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fernsehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Kino/Filme/Videos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disco, Konzerte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Spielhalle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Computer	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freund(in)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rumhängen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anderes, nämlich:			

## 28. Dürfen wir fragen, auf welche Schule Du gehst, bzw. welche Ausbildung Du machst/gemacht hast?

- ☐ Grundschule
- ☐ Hauptschule
- ☐ Realschule
- ☒ Gymnasium
- ☐ Hochschulreife, Abitur
- ☐ Lehre
- ☐ Studium
- ☐ Beruf

## 29. Schätze bitte einmal, wieviel Mark Du im Monat in etwa zur freien Verfügung hast und wieviel Du für Spiele/Zubehör aus gibst.

	Habe ich	gebe ich für Spiele aus
0-30 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30-60 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
60-100 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
100-150 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
150-200 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
200-300 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
300-500 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
500-1000 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mehr als 1000 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

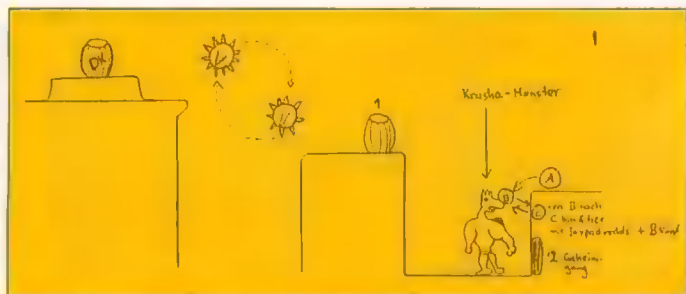
Anschrift (die Adresse wird nur für die Verlosung verwendet):

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 Neue PLZ / Ort: \_\_\_\_\_

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.  
 Natürlich werden alle Daten vertraulich behandelt.

Unterschrift: \_\_\_\_\_





Was wäre ein guter Mario-Nachfolger nur ohne einen zünftigen 99-Leben-Cheat? Hier seht Ihr wie's funktioniert

her. Nach dem vierten Mal fängt die Leben-Anzeige zu zählen an. Es werden allerdings nur 99 Leben sichtbar sein, da das Zählwerk keine dreistelligen Zahlen anzeigen kann.

Nach neuesten Informationen funktioniert dieser Trick bei gleicher Konstellation ebenso an anderen Stellen im Spiel, so z.B. auch bei Bad Mühstein.

Hauptmenü und startet ein normales Spiel. Ihr spielt jetzt auf "black ice", bzw. auf schwärzlicherem Eis.

Oder wie wäre es mal mit dem Paßwort "ABRACA-DABRA 2"?

Wählt nach der "Bad Password"-Meldung Eure Teams. Mit den Steuerkreuztasten könnt Ihr dann Eure Tagesform und die des Gegners nach Belieben manipulieren.

## Mega Drive

### Mario Lemieux Hockey

Obwohl dieser Hockey-Veteran im Zeitalter der übergeilen EA-NHL-Serie kaum noch eine Mattscheibe erblicken dürfte, wollen wir dem Mike Krummeri aus Braunschweig 'ne Chance geben:

Gebt als Paßwort **CEMENT-BLADES** ein und drückt Start. Geht dann nach der "Bad Password"-Meldung zurück ins

## Mega Drive

### Sylvester and Tweety

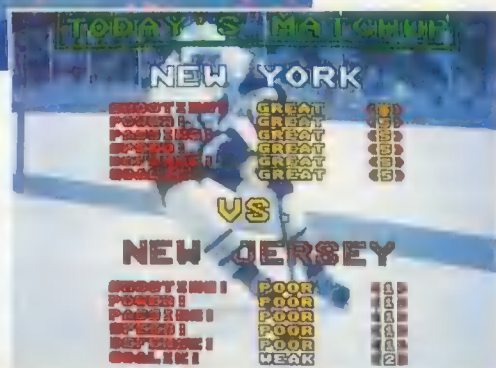
Benjamin Berlin aus Schülze, oder so, hat zwei klasse Tips zu diesem etwas schwerfälligen Comic-Abenteuer herausgeknobelt.

Um Neujahr, ähh Sylvester, unbesiegbar zu machen müßt Ihr in den Pausenmodus gehen und A, links, B, oben, A, links, rechts, unten, rechts, B, B, C



Das Eis hat noch Schmutzränder, au weh! Mit Ariel Ultra wäre das nicht passiert.

Ganz schön unfair so'n Cheat wie der von Mike. Da wird New Jersey heute aber 'ne ganz schlappe Figur abgeben



Seit Jurassic Park wird der Gag mit "bei uns wurden keine Tiere gequält" immer wieder gerne recycelt (siehe auch unser Comic 1/95)

und wieder Start drücken. Die Level überspringen könnt Ihr mit A, links, unten, oben, links, links, oben, rechts, rechts, links, A und Start (natürlich auch wieder im Pausenmodus). Nach ein paar mal Eintippen dürft Ihr dann den tollen (würg) Abspann "genießen".

## Mega Drive

### Dynamite Headdy

Wir lieben Treasure und ein bißchen auch das Weichei in Stefan Hartmann, der schon wieder eine ganz und gar un-

ehrenhafte Mogelpackung abgeliefert hat, und das bereits Anfang November, lange bevor der Spaß auch bei X-BASE zu besichtigen war. Setzt im Titelbild den Cursor auf "Start Game" und drückt C, A, links, rechts, B. Ein Ton ertönt, und bei Druck auf Start erscheint ... das Stage Select-Menü.

## Super Nintendo

### Sparkster

Nein, dieser Stefan Hartmann! Da hat er leider den vielen anderen Leutchen, die hier




Geht mit dem Cursor auf "Options" und drückt C, A, links, rechts, B und nun Start (ds is noch'n Cheat, n Nachtrag sozusagen, gestammelt)



seitenweise Paßwörter eingeschickt hatten, einen Strich durch die Rechnung gemacht. Denn mit dem Level-Select erübrigen sich die ganzen Paßwörter der anderen so ziemlich.

Daß da sonst noch niemand drauf gekommen ist, den guten alten Konami-Cheat oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts. B, A im Titelbild einzugeben, ts, ts, ts...

Wer das Spiel übrigens auf "Very Hard" durchgespielt hat, dem erscheint danach noch ein "Crazy Hard Mode", bei dem  kein Continue und kein Paßwort mehr gibt. Diese zusätzlichen Weisheiten teilte uns Markus Brüning aus Ens-dorf mit. Hier noch Markus' "Very Hard"-Level 9-Paßwort für die, die sich's mal schnell crazy hart geben wollen:

Nix-Banane-Diamant-Nix  
Nix-Banane-Apfel-Apfel  
Diamant-Apfel-Apfel-Apfel

### Super Nintendo

#### Super Formation Soccer '94

Liebe Kinder gebt fein acht, der Stef Hartmann hat Euch ACHT versteckte Teams mitgebracht. Einfach im Titelbild Y, A, X, A, Y, X, A, B, Y, X, und A eingeben und dann irgendeinen Spielmodus beginnen (außer den "Asian Preliminaries" im Weltmeisterschaftsmodus). Im *Team Select Screen* suche man jetzt per L- und R-Taste einfach in den Team Menüs das Menü namens SPECIAL – acht neue Teams stehen bereit!

### Super Nintendo

#### Super Troll Island

Ja, ja, der Stefan Hartmann und seine Affinität zu den verschiedensten Level-Selects ...

Hier sollte man in den *Troll Select-Bildschirm* gehen und dort folgende Farben auswählen: Blau, Rot, Grün, Rot, Pink, Blau, Pink. Hat alles geklappt, sollte die Katze im Raum verschwinden. Um jetzt das gewünschte Level einzustellen zu können, geht Ihr im

Spiel einfach in den Pausemodus, verändert die Zahl in der Ecke, bis sie das gewünschte Level anzeigt, und verläßt den Pausemodus wieder.

### Super Nintendo

#### Exhaust Heat 2

Wer mit 700 Kilometern pro Stunde nach Ilvesheim rasen will und dem T.u.T.-Champ die Hand schütteln möchte, kann ja mal schauen, ob dieser Trick das auch noch hergibt. 700 Sachen gehen aber auf alle Fälle. Baut zuerst Euer Geldvermögen bis auf mindestens 100.000 \$ aus. Geht jetzt vom *Mode Select Screen* ins R&D-Menü und von dort aus ins Lab. Setzt den Cursor auf "Engine" und investiert 100.000 \$ in die Entwicklung eines neuen Motors. Für dieses Geld bekommt man die Super Special Grade Engine. Wer sie benutzen will, sollte während des Rennens dann A und B zusammen drücken.

### Mega Drive

#### Probotector

Noch ein Tip von Benny Schulze, dem Sylvester und Tweety wohl auf Dauer nicht die gewünschte Action gebracht haben. Um Eure Waffenkammer ein wenig aufzustocken, gebt Ihr im Pausemodus bei diesem beinharten Actionspektakel folgende Kombination ein:

oben, oben, unten, unten, A, oben, oben, unten, unten, B, oben, oben, unten, unten und C.

### Jaguar

#### Tempest 2000

Oliver Gansewendt aus Lübeck ist ein pffiffiges Nordlicht. Drückt man, seine Anweisungen befolgend, im Auswahlménü-Bildschirm die Tasten 1, 4, 7 und A alle zusammen und hält diese gedrückt, dann ertönt ein dumpfes "excellent". Drückt Ihr während dem Spiel "Option", könnt Ihr Euch ins nächste Level warpen. Im Spiel Taste  drücken, und Ihr gelangt in die Bonus-Stage.

### Jaguar

#### Alien vs. Predator


Und wieder hat Stefan Damerau aus Fahrdorf voll ins Schwarze getroffen mit seinen Cheats:

Der erste Cheat aktiviert Funktionen bezüglich Security und Waffen, der zweite ist u.a. zum Stockwerkwechsel außerhalb der Fahrstühle nützlich. Beide Cheats werden im Spiel aktiviert. Der erste ist hauptsächlich für den Marine geeignet.

#### 1. Cheat

*Pause* und *Option* drücken und gedrückt lassen, dann gleichzeitig 1 und 3 drücken (die HUD-Brightness/ Save Game-Anzeige sollte verschwinden), dann gleichzeitig 2, 5, 7 und neun drücken. Jetzt hört Ihr das Lachen des Predators.

Folgende Funktionen lassen sich nun aufrufen:

■ *Option* und  drücken, um die Security-Einstufung zu erhöhen


● *Option* und 9 drücken, um die Security-Einstufung zu senken

■ *Option* und 8 gleichzeitig drücken, um den Motion Tracker ein- und auszuschalten

■ *Option* und gleichzeitig eine Zahl von 1 bis 4 drücken, verschafft Euch die Waffen (1=Shotgun, 2=Rifle, 3=Flamethrower, 4=Smart Gun)

● *Option* plus alle Tasten von 1-4 gleichzeitig drücken, und alle Waffen sind voll aufgeladen

#### 2. Cheat

Ihr müßt dazu *Pause*, *Option* und  nacheinander und 1 plus 3 gleichzeitig drücken. Danach drückt Ihr nacheinander B, A, 9, A, 9, A, \*, *Option*, 6, #, \*, \*, *Option*, 2 und *Option*, und wieder lacht der Predator.

Dieser Cheat hat so gesehen die gleichen Funktionen wie Cheat 1, der eigentliche Sinn liegt aber darin, daß sich die Munition der Waffen selbständig wieder auflädt. Dies funktioniert aber nur, wenn man

vor Aktivierung des Cheats schon die jeweilige Munition irgendwo aufgesammelt hat. Weitere Funktionen hierbei sind:


■ *Option* und A gleichzeitig bringt Euch sofort ein Stockwerk höher (z.B. von Sub 3 nach Sub 2)

■ *Option* und B gleichzeitig bringt Euch ein Stockwerk tiefer

■ *Option* und 5 gleichzeitig schaltet den Cheat ein/aus

### Jaguar

#### Doom

Nils Ebert aus Hannover war vor allen anderen da, als  an der Zeit war, taufrische Schlachter-Tips abzuliefern. Ölt die Kettensäge:

Drückt während des Spiels folgende Tastenkombinationen gleichzeitig:

*Pause* und eine Zifferntaste von 1 bis 9 ► Start in Level 1-9

*Pause* und A ► Start in Level 10

*Pause* und A und eine Zifferntaste von 1 bis 9 ► Start in Level 11-19

*Pause* und B ► Start in Level 20

*Pause* und B und eine Zifferntaste von 1 bis 4 ►

Start in Level 21-24

(Das normale Spiel endet nach Level 23; Level 24 ist ein Geheimlevel, das man sonst über Level 3 erreichen kann. Versucht Ihr nach *Pause* und B höhere Zahlen als 4 einzugeben, dann stürzt das Spiel ab)

*Pause* und \* ► Unverwundbarkeit (weiße Augen)

*Pause* und ► alle Waffen, volle Munition, alle Schlüssel

### Super Nintendo

#### Rocky Rodent

Wenn Stefan Hartmann, äh Rocky über den Titelbildschirm rennt, sollte man nacheinander die Knöpfe Y, A, R, A, B und A drücken. Resultat: ein geheimer Optionsbildschirm erscheint, in dem man "Credit" auf "?" setzen kann, was gleichbedeutend mit unendlich Continues ist.



Das Videospiel-Paradies

In folgenden Geschäften hat  
die MARO GmbH  
den SEGA Automat  
Daytona USA aufgestellt!  
**Dr. Music, Friesenstr. 3,  
71640 Ludwigsburg  
(Obwohl)  
Multi Media Center,  
Ardeystr. 42, 58452 Witten**

# MARO

## Neo-Geo Total

NEO-GEO CD-ROM  
PAL oder RGB

DM 990,-

### CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	Crossed Sword	DM 119,-
League Bowling	DM 99,-	Trash Rally	DM 119,-
Magician Lord	DM 99,-	Ninja Commando	DM 119,-
Baseball Stars	DM 99,-	Magician Lord	DM 119,-
Baseball 2020	DM 99,-	Samurai Shodown	DM 139,-
Puzzled	DM 99,-	Fatal Fury Special	DM 139,-
Majongh	DM 99,-	Art of Fighting II	DM 139,-
Alpha Mission II	DM 99,-	Super Sidekicks II	DM 139,-
Super Spy	DM 99,-	Aggress. of D. Kom.	DM 139,-
Burning Fight	DM 99,-	Aero Fighters II	DM 139,-
Football Frenzy	DM 109,-	Top Hunter	DM 139,-
Last Resort	DM 109,-	World Heroes 2 Jet	DM 139,-
Baseball Stars II	DM 109,-	King of Fighters	DM 149,-
King of Monsters II	DM 109,-	Carnow's Revenge	DM 139,-
Blues Journey	DM 119,-	Samurai Shodown 2	DM 149,-
Ninja Combat	DM 119,-	Street Hoop	DM 149,-

NEO-GEO Clubzeitschrift Nr. 1 ausschließlich bei MARO erhältlich.  
Limitierte Auflage daher jetzt vorbestellen.

PS: Jede Menge News über neue Spiele und versteckte Moves.

**Neu!** Reparatur und Umbau (50 / 60 Hz) für alle Konsolen.

### Neo-Geo Module neu:

Samurai Shodown 2	DM 399,-	Z-Blade	DM 399,-
Street Hoop	DM 399,-	King of Fighters	DM 399,-

### Maro-Weihnachtsknüller: (solange Vorrat reicht)

Top Hunter NEU	DM 199,-	Art of Fighting NEU	DM 139,-
Spinmaster NEU	DM 159,-	Three-Count-Bout NEU	DM 139,-

Franchisepartner  
gesucht!

Tausch, Verkauf und Inzahlungnahme von Spielen für fast alle Systeme.

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt  
Telefon 07 11 / 55 77 29 · Fax 07 11 / 55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10–13 und 14–18.30 Uhr geöffnet. Samstag 9–13 Uhr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Ratenkauf von 3DO,  
NEO-GEO, Atari Jaguar,  
Sega Saturn und Sony  
Playstation möglich.



SNES/ MD

**Earthworm Jim**

Die nächsten zwei Übersichtskarten zu diesem "Muß-man-gesehen-haben-Spiel" folgen, wie versprochen, auf dem Fuße. "For Pete's Sake", das langgestreckte Elend, schlängelt sich bereits der März-Ausgabe entgegen.

Letzte Ausgabe schrieb ich, daß Earthworm Jim der absolute Redaktionsliebling neben Earthworm Jim ist – so'n

Schwachsinn – neben Donkey Kong meinte ich natürlich, was sich der geeignete VG-Leser in der ihm eigenen, vorausseilenden Schläue sicherlich sowie so schon gedacht hatte ...

Ach ja, noch was: Seht Ihr bei "Tube Race" auch, was ich sehe, nämlich eine geheime Auftankstation ganz unten in der fetten Rechtskurve? Der Eingang zum Geheimlevel "Who Turned out the Light" befindet sich übrigens in "Level Five", wo, steht in der VG 3/95.

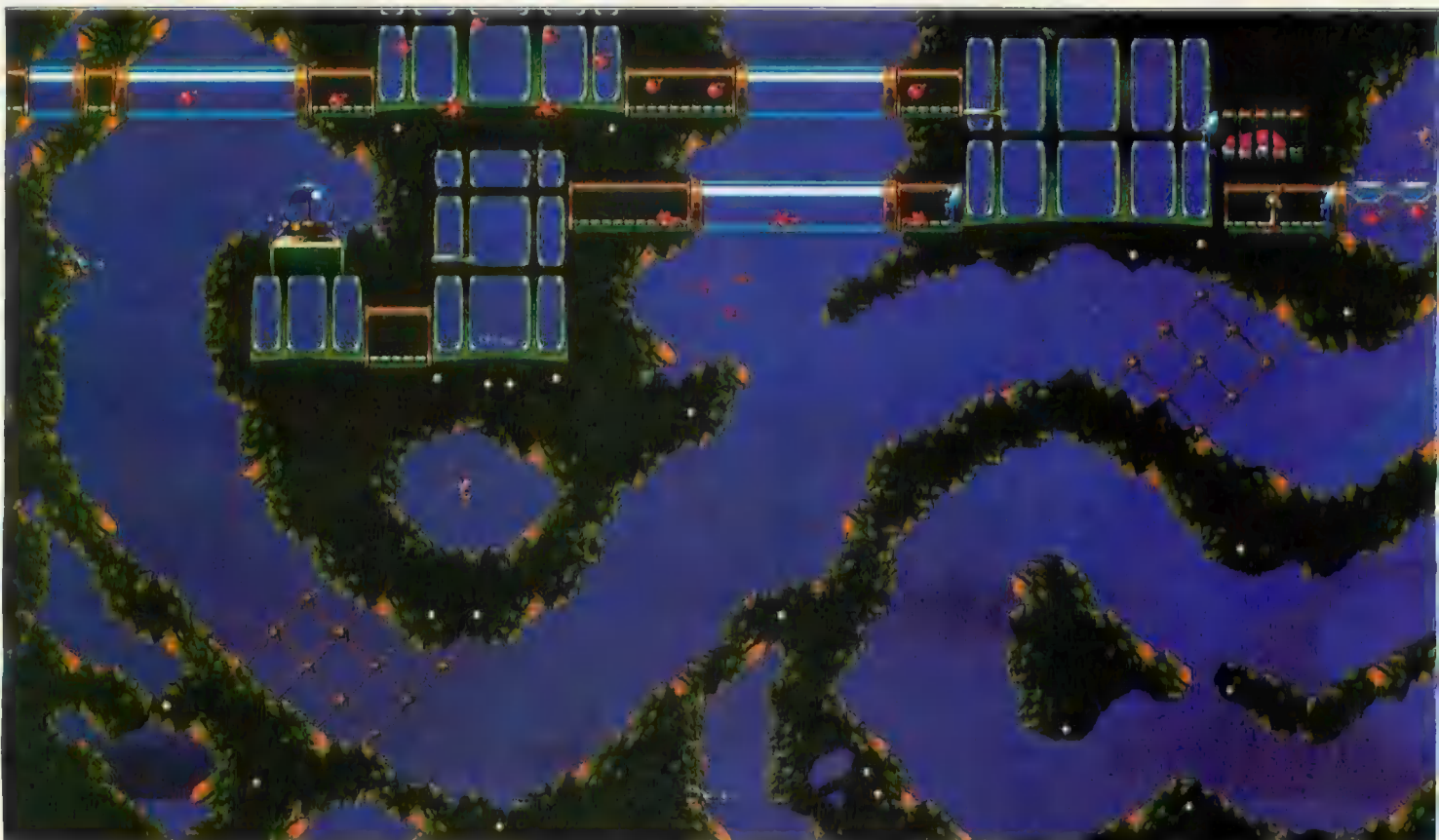
Mega CD

**Jurassic Park**

Lang, lang ist's her, seit wir uns das letzte Mal mit Tips zu der etwas enttäuschenden Sega-Fassung des Dino-Spiels JP beschäftigt haben.

Der allgegenwärtige Ivesheimer (Stefan Hartmann ist mal wieder gemeint) hat es möglich gemacht. Ein Tip, der sich gewaschen hat, bei dem es sich auch lohnt, daß wir ihn an dieser Stelle abdrucken:

Hier gibt es nämlich den sogenannten "NODE JUMPER" zu entdecken, mit dem man einzelne Stages auslassen, und alle Videoclips ansehen kann. Dazu muß man zuerst mindestens ein Ei sammeln und die Zange aus dem Werkzeugkasten im Besucherzentrum (Visitor's Center) mitnehmen. Mit der Zange kann man die blaue Keycard aus dem Schlitz im Kasten ziehen, der rechts vor den riesigen Holztüren am Eingang steht.





Mit der Keycard kann man dann im Besucherzentrum die Treppe hochgehen und die zweite Tür auf der rechten Seite öffnen. In den Brutkasten (Incubator) legt man nun das Ei, verläßt das Zimmer und geht in den Kontrollraum. Dort benutzt Ihr den Computer, um das Spiel abzuspeichern. Wenn Ihr den Kontrollraum verläßt, einfach *Start* auf dem zweiten Joypad gedrückt halten, bis "NODE JUMPER" erscheint.

### Super Nintendo

#### **Star Trek: TNG**

Aus der Feder von sthvilveshm. kommt noch'n Level Select (gäh). Im Titelbild gibt man auf Pad 1 folgendes ein:

Y, Y, X, X, A, A, B, B

Wer jetzt einen Ton hört, der hat es richtig gemacht. Das Spiel mit *Start* starten (daher stamme wohl der Name dieses Knopfs, orakelt Stefan), und nach dem Beginn gleich wieder pausieren. Wenn man jetzt

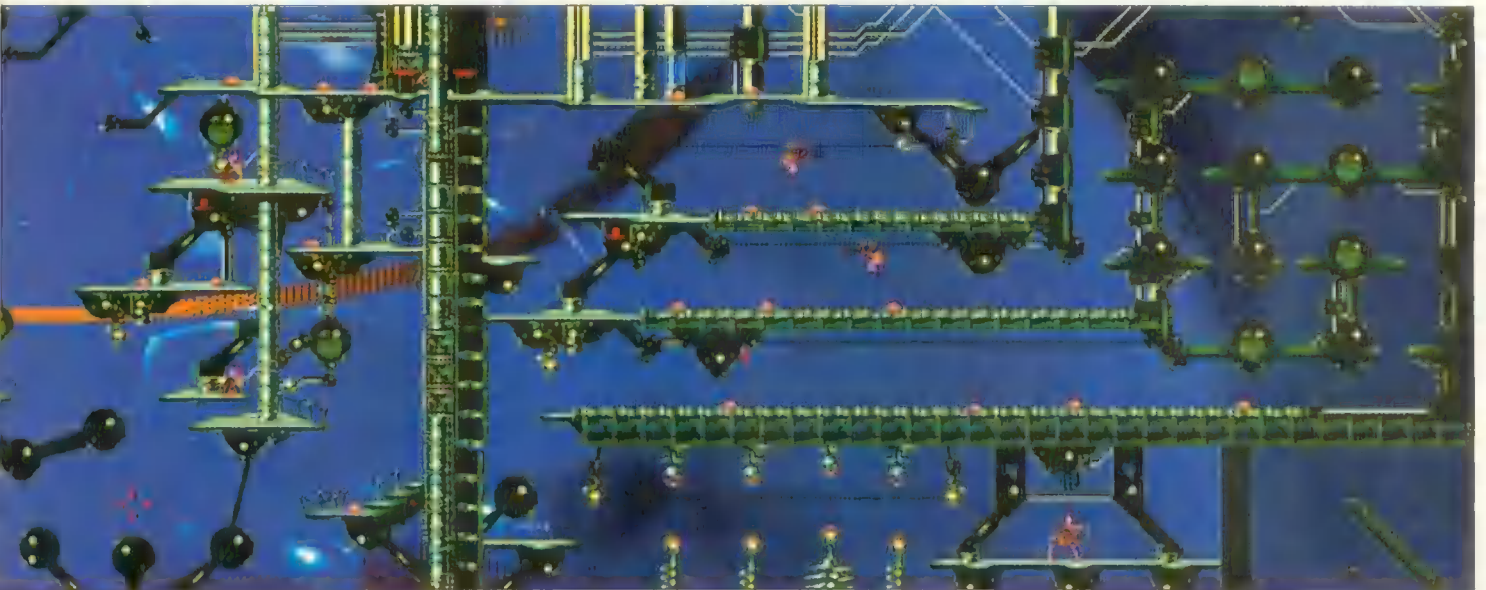
den Y-Knopf drückt, wird das Level Select-Menü zum Vorschein gebracht. Hier darf jede Mission einzeln angewählt werden.

### Super Nintendo

#### **Stunt Race FX**

Jan Niemeyer aus Coesfeld, der sich schändlicherweise "das übliche Lob" gespart hat (nie lobt uns jemand, schluchz) weiß noch'n paar Kniffe:

Sobald man die Radio-Controlled-Strecke anwählen kann, ist es möglich, vier(!) verschiedene Strecken zu fahren, indem man einfach auf dem Joypad nach rechts drückt, wenn die Bestzeit der RC-Strecke angezeigt wird. Wer schon immer mal davon geträumt hat, die Battle Tracks alleine zu fahren: kein Problem. Einfach eine Strecke auswählen und dann Joypad 2 nicht mehr bewegen. Der Computer übernimmt darauf-





hin die Rolle des zweiten Spielers. Man kann auch nur dem Computer zusehen, wenn man beide Joypads nicht mehr bewegt. Falls es noch wem nicht aufgefallen ist (Jan ist es zumindest aufgefallen), könnt Ihr, wenn bei Speed Trax die Wagen ausgewählt werden, durch Drücken von *Select* die drei Computergegner bestimmen.

Und weil Jan ein derart gewiefter Bursche ist, fiel ihm außerdem auf, daß man für das Extra in *Night Cruise* (siehe VG 10/94 Seite 64) nicht alle drei, sondern nur ein Starfox-Schild umfahren muß. Ja, ja, wußten wir auch schon, aber dank Dir ist es jetzt endlich offiziell ...

### Mega Drive

#### Sonic Spinball

Daniel Meslien(?) aus Schwerin ist schlauer als der Sega Infoservice in HH, denn die kannten die hier vorgestellte Levelanwahl noch gar nicht (dafür hat Daniel Defizite auf anderen Gebieten, ich sage nur Schrift, aber nobody ist eben perfect, gelle Daniel?).

Drückt im Optionsmenü A, unten, B, unten, C, unten, A, B, oben, A, C, oben, B, C, oben. Nach dem letzten "oben" ertönt ein Geräusch. Im Hauptmenü habt Ihr nun drei Möglichkeiten:

- |                      |         |
|----------------------|---------|
| A+Start gleichzeitig | 2.Level |
| B+Start gleichzeitig | 3.Level |
| C+Start gleichzeitig | 4.Level |

### Super Nintendo

#### Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Marcus Uhl aus March-Holzhausen schickte sich an, derer Tips gleich zwei zu senden an (damit sich's reimt) uns, der VIDEO GAMES (jetzt reimt sich nix mehr), und hier sind sie:

**Aufschlagdurchschnittsgeschwindigkeitsverbesserung**  
Dies erreicht Ihr, indem Ihr einen Y-Aufschlag ausführt. Ihr müßt, wenn Ihr von rechts serviert, an die rechts Wand schlagen (bzw. links an die linke Wand schlagen). Ihr müßt



*Wo befindet sich nur dieser Bonusraum? Nicht in DKC, auch nicht in EWJ, sondern Mickey Maus tappt hier im Dunkeln.*

aber bis zum letzten Augenblick warten, ehe Ihr den Knopf loslaßt. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, müßte die Geschwindigkeitsanzeige bei 250 km/h stehenbleiben. Wenn Ihr in den Statistikbildschirm umschaltet, könnt Ihr Euch überzeugen, daß die Spitzengeschwindigkeiten dieser Aufschläge bis zu 824 km/h und mehr betragen. In der Statistik werden solche Aufschläge manchmal sogar als Asse gewertet, sie zählen aber nicht als Punkt.

Die Aufschläge sind von oben und unten anwendbar.

**Erfolgreiches Aufschlagspiel, oder wie verarsche ich meinen Computergegner im Turniermodus**

Diese Taktik ist nur auf Hartplatz und in der Halle anwendbar, allerdings jeweils nur im Turniermodus: Ihr müßt einfach einen kurzen B-Aufschlag in die Mitte des gegnerischen Felds servieren. Jeder Aufschlag ergibt dann ein As.

(Es ist übrigens beachtlich, was Marcus für Wörter kennt. Schreib mal ans Glücksrad, die suchen noch so lange Begriffe)

### Mega Drive

#### Earthworm Jim

Benjamin Rehausen aus Berlin hat zwar noch nicht den Debug-Code, aber immerhin schon drei kleine Nachfüll-Cheats aus dem Modul herausgedaddelt.

Pausiert das Spiel und drückt: A, B, B, B, C, A, C, C – volle Wumme, ey.

unten und C gleichzeitig, A, B, C, A, B, A, C – 9 Laserschüsse. oben und B gleichzeitig, B, A, C, A, A, A – Extraleben für Jim.

### Mega Drive

#### Ecco 2

Und noch einen brandneuen Sega-Cheat bescherte uns der Rehausen Benni. Genauso wie im ersten Teil haben die Programmierer auch dieses Mal eine geheime Levelanwahl mit aufs Modul gepackt. Wieder müßt Ihr Ecco ein paarmal nach links und rechts bewegen, und probieren genau in dem Moment die Starttaste zu drücken, in dem Ecco in die "Kamera schaut", sprich, geradeaus in den Bildschirm guckt. Wenn Ihr Ecco also genau während einer Drehung pausiert, könnt Ihr durch Eingeben von A, B, C, B, C, A, C, A, B ein Cheat-Menü aufrufen, in dem so ziemlich alles Wesentliche am Spiel verstellt werden kann.



### SNES/ MD/ MCD

#### Mickey Mania

Was für ein Familientreffen! Gleich auf allen drei Systemen wurde mir der Level-Select vorgesetzt, lecker Freßchen, kann ich da nur sagen.

Markus Rohmann aus Herthen, verantwortlich für das SNES-Level-Select, würzte seinen Tip außerdem noch mit der Beschreibung eines

Bonuslevels. Im Elevator-Level müßt Ihr, nachdem das letzte Skelett ausgeschaltet ist, einen Schritt aus dem Aufzug gehen, und dann wieder in den Fahrstuhl zurückspringen. Der Lift bringt Euch jetzt eine Etage höher, wo Murmeln, Sterne und Leben warten.

Zwecks der Levelanwahl müßt Ihr ins Optionsmenü gehen und *SOUND TEST* auswählen. Wählt dann als Musik *BEANSTALK 1*, als Sound *EXTRA TRY* und geht mit dem Cursor auf *EXIT*. Drückt hier ein paar Sekunden lang entweder die L- oder die R-Taste, bis ein bestimmter Jingle ertönt. Schon könnt Ihr unter *Start Game* das gewünschte Start-Level aussuchen. Benjamin Rehausen aus Berlin kannte dagegen nur die beiden Cheats für die Sega-Konkurrenzsysteme. Verfährt beim Mega Drive genauso wie oben beschrieben, also zuerst auf *Options*, und dann auf *Sound Test* gehen. Stellt hier als Musikstück *CONTINUE* ein, bei Sound FX *APPEAR* und bei Speech *THINK*. Setzt den Cursor auf *EXIT* und drückt das Steuerkreuz nach links, bis der Jingle ertönt (dauert ca. 5 sec.). Die Anfangsbuchstaben der Wörter Continue, Appear und Think ergeben übrigens das Wort CAT, und das in einem Mickey Maus-Spiel. Ganz schön witzig, die Herrschaften Programmierer von Sony. Der Cheat für Mickey Mania CD ist übrigens fast der gleiche "CAT-Cheat".

Macht alles genauso, wie eben schon einmal beschrieben. Bei der CD-Version müßt Ihr lediglich bei Speech *TAKE THAT* auswählen. Ansonsten funktioniert alles wie beim Mega Drive.

**! Code geknackt**

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr schickt.

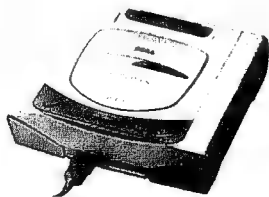


# aRJay

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

## SUPER NES

Blackhawk dt	119.90
Bombberman II dt	119.90
Donkey Kong Country	139.90
F1-Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	129.90
Micromachines dt	119.90
NHL-Hockey '95 dt	134.90
Pitfall dt	139.90
Return of Jedi dt	139.90
Samurai Shodown dt	139.90
Sparkster dt	99.90
Street Racer dt	119.90
Vortex dt	129.90
weitere SNES-Titel im Lager!	



**SATURN**  
Grundgerät jp 60Hz inkl.  
RGB-Umbau 1099.00

## SEGA 32X

32X-Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars Arcade dt	139.90
Virtua Racing DLX us	139.90

## MEGA DRIVE

Fire-SFX50/60Hz Adapter	39.90	Castlevania dt	59.90
für US/JP-Spiele		Dynamite Headdy dt	109.90
Fire-6-Player Adapter	59.90	Earth Worm Jim dt	129.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90	Hyperdunk dt	59.90
in Verbind. mit Umbau	29.90	König der Löwen dt	129.90
Game Boy Adapter	89.90	Lemmings II dt	124.90
1-1/2 Jahre Speed it Up...!			
Und täglich werden es mehr			
SNES-Besitzer, welche die Vor-			
teile des Speed it Up...! nutzen:			
- Keine Adapterprobleme mehr			
- Jedes SNES-Spiel läuft sofort			
- 20% schneller auf 60Hz			
(mit 60Hz tauglichem TV)			
Umbau 50/60Hz inkl. Schacht-			
adapter in nur drei Werktagen			
mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00			
Umbausatz dt mit ausführlicher			
Anleitung (für Bastler) 69.00			
(getestet in der Maniac 11/94)			
		Mega Bomberman dt	119.90
		Mickey Mania dt	124.90
		Micromachines II dt	119.90
		Misadv. of Flink CD dt	99.90
		NBA Live '95 dt	119.90
		Soleil dt	129.90
		Soulstar CD dt	119.90
		Sparkster dt	99.90
		Super Turrican dt	99.90
		Urban Strike dt	99.90
		WWF Raw dt	139.90
		Mega Drive II dt	189.00
		Action Replay Pro II dt	109.90
		US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
		4-Player Adapter	59.90
		Umbau 50/60Hz	39.90

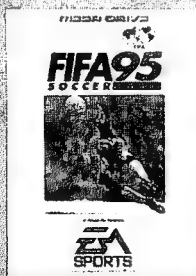
## UNSERE LADENLOKALE

**JUMP & RUN**

KÖLN  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

KONSTANZ  
bei Quicksoft  
auch PC Hard- & Software  
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen



dt 99.90



dt 109.90



dt 389.00



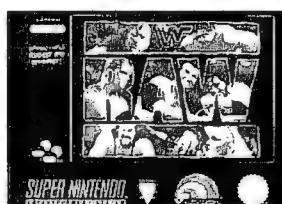
**Playstation**



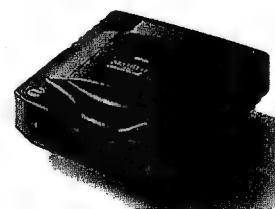
dt 109.90



dt 139.90



dt 139.90



## NEO GEO CD

Grundgerät Top-Loader	
RGB-60Hz oder PAL-50Hz,	
inkl. 2 Joypads	je 990.00
Joyboard	119.00
Samurai Shodown II us	149.00
World Heroes II Jet us	139.00
King of Fighters '94 us	149.00
NEO GEO CD's ab	99.00

## NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel als Modul.

## PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB-Umbau	1099.00
Off-World Interceptor	124.90
Rebel Assault us	119.90
Super Street Fighter II	139.90
weitere 3DO-Titel an Lager	

## JAGUAR

Grundgerät inkl. Cybermorph	
RGB-60Hz	599.00
PAL-50Hz dt	589.00
Jaguar-Spiele im Lager	

## ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM II	17.50
Game Fan Magazine	15.00



## GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischen speichern" und mußt nie mehr den ganzen Level vom Anfang an spielen, falls Du einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbrem- sen auf 50%  
Der original GAME SAVER™ mit deutscher Anleitung

DM 99.-

## aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Telefax: 0221- 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Händleranfragen erwünscht.



## Super Nintendo

**Star Wars III –  
Return of the Jedi**

Jörg Rutkowski's got'em all,  
kann ich da nur sagen:  
siehe Tabelle, rechts.

## Super Nintendo

**Vortex**

Marcel Engelmanns SNES,  
das übrigens in Seeburg am  
Stromnetz zu hängen pflegt,  
hat einige Codes ausgespuckt,  
die sein Besitzer anderen  
Zockern nicht vorenthalten  
möchte.

Level 2	Cryston	YFGJW
Level 3	Voltair	RWXVP
Level 4	Thermis	DHLNC
Level 5	Magmemo	BGVRG
Level 6	Vortex 2	JNBTK
Level 7	Trantor	XLQMB

Marcel's Kommentar zu den  
Endgegnern:  
Keep on Morphing

## ! Action Replay Codes

Hallo, Mogelfreunde! Ihr  
habt es nicht anders gewollt,  
deshalb hat sich diese einst-  
mals abgesetzte Rubrik vor ei-  
nem halben Jahr neu gegrün-  
det. Geld gibt es aber keins für  
eingesandte ARP-Codes:

**Coolspot (SN)**

7E00620E Schnell am Ziel

**Donkey Kong Country (SN)**  
(leider nur mit ARP 2)

80E9BC60	DKC akzeptiert ARP
7E057706	unendlich Leben
7E057706	jede Banane ergibt ein Leben
7E057F01	Ihr besitzt immer ein "G"
7E057F02	Ihr besitzt immer ein "N"
7E057F04	Ihr besitzt immer ein "O"
7E057F08	Ihr besitzt immer ein "K"
7E05810X	Spielchen aus- suchen (mit "X")

Level	Endgegner	Easy	Brave	Jedi
Anflug Jabba's Palace	–	–	–	–
Tatooine	Security Robot	RLGQMN	BGFSMH	RRSBTS
Jabba's Dance Hall	Bib Fortuna	ZJLMRJ	JVPLHP	YQYHJN
Jabba's Palace	Riesenfrosch	LZLKJF	VDLBGG	ZPNKKZ
Rancor Pit	Rancor	VTYMZX	MKYXVN	BZGBJX
Attack on Sail Barge	Kugel-Monster	QZNFPP	LBRHFR	MSDZZR
Inside Sail Barge	Jabba	VKCDFD	GPTDZC	XXVPBG
Speeder Bikes	–	ZCTKFC	DDDQYZ	CQGBKP
Ewok Village A	EVE-9D9	LFWLTQ	NVBJJH	XNHPSF
Ewok Village B	Feuer-Monster	LFWLTQ	NVBJJH	–
Endor	Raumfähre	QDQGHK	GRMJYX	MFWHQM
Falcon	–	CPMRZV	ZKQHQD	VCYNNP
Power Generator	Power Gen.	CDWLTY	WCBMKS	BPSDVS
Inside Death Star	zwei Roboter	BPFFZQ	KXVZZD	DSFYGD
Falcon-Attack on	–	–	–	–
Death Star	–	–	–	–
Tower	Roboter, Emperor's Guard	RMNVLC RVKFKG	BWHPHZ MKZYDP	NJHPHL BZCBGB
Tower Entrance	Darth Vader	VQXDQJ	KHWKCB	VGKSNJ
Emperor's Chamber	Emperor	HLQMVL	WDSMNN	PPNNZY
Death Star I	–	VQJGWf	GWYXGN	CJQKMX
Death Star II	–	ZZSTXZ	BGSWLD	TXQLTM

7E057901	unendlich Affen
7E1E25FF	immer Anzeigen im Bild
7E057202	nur ein Gold- Expresso für die Bonusrunde nötig
7E057402	nur ein Gold- Enguarde für die Bonusrunde nötig
7E057102	nur ein Gold- Winky für die Bonusrunde nötig
7E057302	nur ein Gold- Rambi für die Bonusrunde nötig

**Sonic and Knuckles MD)**

FFFE120009	unendlich Leben
FFFE180099	unendlich Continues
FFFE210063	unendlich Ringe
FFFFE00001	Level-Select (A und Start im Spiel gleichzei- tig drücken)
FFFE240005	unendlich Zeit

Da auch bei so wenigen zu  
später Stunde eingetippten  
Zahlen Fehler passieren kön-  
nen, sind alle Angaben ohne  
Gewähr

Außerdem funktionieren  
manche neuen Codes nicht  
beim Action Replay 1, während  
hingegen alle alten Codes ohne  
Probleme beim neuen ARP 2  
funktionieren.

## ! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluger  
Familienmitglieder nur zu oft?  
"Du wirst Dich umschauen,  
das dicke Ende kommt noch".  
Wie recht sie doch alle haben.  
Hier ist es wieder:

**Wortklauberel**

Sehr viele Leser stolpern in  
Ihren Briefen immer wieder  
über unseren ausgefallenen  
Namen VIDEO GAMES, viel-  
mehr über dessen erste Hälfte.  
Da heißt es dann "liebe Vidio  
Games", "Hallo Ihr Leute von  
der Vidiu Gemes" oder "Hi Vi-  
dio Gang". Daher fühle ich  
mich an dieser Stelle doch  
genötigt, kurz den Oberlehrer  
rauszuhängen, um derartige  
Mißverständnisse in Zukunft  
zu vermeiden. Also, "VIDEO"  
haben schon die alten Römer  
gesagt, wenn sie sie etwas er-  
späht hatten. Es sollte heißen  
"ich sehe". 2000 Jahre später  
mutierte der alte Italiener-  
spruch dann zu einer Bezeich-  
nung für die wichtigste Ein-  
richtung unserer Freizeit-  
industrie – kennt jeder, brauch  
ich nichts mehr dazu zu sagen.

So wichtig ist das aber alles  
nicht. Richtig peinlich wird es  
erst bei Totalverwechslungen,  
wie erst neulich wieder im Fall  
von Sirko G. aus Memmingen  
geschehen: "Ich heiße blabla  
23 Jahre blabla habe seit bla-  
bla Konsole blabla. Jetzt habe  
ich mir das 1. Mal die Gamers  
gekauft und bin begeistert. Ich  
werde sie ab jetzt regelmäßig  
kaufen ..." Oh, Mann!



# VIDEO GAMES

## KLEINANZEIGEN

### Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und **es geht's**: Für die Ausgabe 04/95 (erscheint am 22.03.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 14.02.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) **an** Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 19.04.'95) veröffentlicht.

**Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.**

**Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.**

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen lässt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

### Game Boy

Ich verkaufe für den Game Boy die Spiele: Duck Tales und World Cup für je 20 DM. Tel. 06172/303920, ab 19.00 Uhr erreichbar, nach Jenny fragen

Kaufe Game-Boy-Spiel (mit Anl. + Verp.). Angebote mit Preisvorst. an: E. Schissler, Franzenstr. 4, 72135 Dettenhausen. Gilt immer!!!

Verk. Game Boy Modul 76 in 1 z.B. Tom u. Jerry, Wrestling Alien 3 usw. o. Modul 128 in 1, z.B. Terminator 2, Spiderman 3 usw., verk. Game-Gear-Modul 53 in 1, z.B. Streets of Rage, Prince of Persia usw. günstig, Tel. 0541/62636

Suche Bubble Ghost, Great Greed, Pyramid of Ra, Wave Race, Puzznic. Wenn möglich mit Originalverpackung! Tel. 08225/1038, Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 31- J.-Scheppach

Suche Faceball 2000, Probotector 2, Fatal Fury 2, Samurai Showdown, Final Fantasy 3, Waverace, möglichst schriftlich an: Roman Heger, Fichtebergstr. 41, 70469 Stuttgart

Aufgepaßt! Verkaufe 4 Superspiele: NFL Football, Roger Rabbit, Sword of Hope, Gogo Tank, neuwertig, zusammen für 130 DM, einzeln **DM**; Tel. 089/8577642, Christian

Verk. Game Boy Grundgerät + Tetris, Kirby's Dreamland u. Kirby's Pinball Land f. 150,-, Top Zust., 100 % o.k., Telefon: 0471/88209, nur komplett

Verkaufe Game Boy + Hyperboy + Tiny Toons + Dr. Mario + Star Trek + Quarth + Fortress of Fear + Double Dragon 2 + Tennis + Tetris + Tail Gator für 350,- DM! Tel. 08638/67881

### Lynx

Verkaufe Lynx mit **3** Spielen (Gauntlet + Roadblasters + Electrocop + Turbosub + Joust, für DM 135! Telefon: 06766/1423, ab 14.00 Uhr (Tobias verlängert))

Lynx Module und Zubehör gesucht. Atari 5200 Konsole, Module und Zubehör gesucht. Angebote an: J. Mahlow, Südring 56, 55128 Mainz

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532

Kaufe Deine Lynx-Spiele zu fairen Preisen! Postkarte mit Spielkarte + Preis an: A. Gall, Markenbildchenweg **5**, 56068 Koblenz

60 DM Reward! Gesucht: Lynx-Spiel Desert Strike! Bitte nützt mich nicht **5**! Telefon sondern Postkarte an: A. Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz

### Master System

V.: S. Tennis, Bank Panic, F. Zone, Spy vs Spy, Columns, Glob. Defense, Act. Fighter, Choriffler, für je 30 DM, P. Meyer, Freiheit 8, **5** Gr. Ammensleben, Tel. 039202/60623

### Mega Drive

Verk. MD + 1 Joyp. + 4 Spiele (Shinobi, i. t. Dar., Tiny T., Landstalker, NHL '94) alles dt. für 370 DM + NN-Gebühr, Tel. 08505/880 Martin (nach 18 Uhr)

Suche preisgünstig MD 2, 32 X, Games wie Sonic 1-4, Spinball, NBA Jam, Lemmings, Mega-Turrican, M. Schrecke, Brückenstr. 3, 99752 Bleicherode

Verkaufe Mega Drive mit Doppelumschalter, 22 Games (z.B. Rocket Knight, Castlevania, ToeJam & Earl 2, Tiny Toon, Thunderforce 4) u. ARP für 750 DM; Tel. 05205/70452

Verk. Splatterhouse 3, Gunstar Heroes, Robocop vs. Terminator, Action Replay 2 je DM 65,- (AR1 = 50,-); Gynoug, **3** Crude Dudes je 50,-, u.v.m. (auch SNES); Tel. 04627/1618 (19-23 Uhr)

Verk. über 50 Mega Drive Spiele und CDs, z.B. Cool Spot = 50 DM, Jungle Strike = 50 DM, Rage in the Cage CD = **50** DM, Sewer Shark CD = 60 DM, Sonic CD = 50 DM, World Cup 90 = 30 DM; Tel. 0209/610719

Verk. Flashback 70, Quackshot 60, Mega Games 1 50, Wiz'n Liz 50, Rojo to Rescue **2** DM. Suche Sonic 3, Micro Machines zu kaufen, Tel. 08622/637, Steffen

Verkaufe MD-Spiele Sonic (2), Master of Monsters Elviento u.a., darunter Raritäten wie Kujaku-OH 2.0, E-Swat, Mickey Mouse, Tel. 08195/4676, Manuel, Preise zw. 35,- und 60,- VB

Verk. MD u. MCD Spiele: Ecco 60,-, Road Av., Time Gal, Jaguar f. je 40,-, Afterburner **3** 45,-, Ground Zero Texas 75,-, MD Fila Soccer 75,-, u.v.a., Tel. 04821/92936 od. 85609

Tausche Rocket Knight, Streets of Rage 3, Zombies, Gynoug, Thunder Force 4, K. Chameleon, Wonderboy 3, Landstalker, A. Runner u. Quackshot gegen Mega CD + 2 Sp.; Tel. 039080/2293

Suche Advanced Military Commander für MD. Ruff **3** unter Tel. 02732/28460. Mein Name: Gernot Weckesser

Tausche SNES + 2 Joypads + 3 Spiele (Populous, Super Mario World + Dungeon Master) + Adapter gegen Mega Drive + Master of Monsters und 3 andere Games, Tel. 07156/29041

Verk. Mega Drive II mit 11 Spielen, darunter: Zool Sonic 2, 3 u. Spinball, Dr. Robot, Nicks Mean Bean Machin Eu Turtles, Tel. 04233/1288, Preis 700,- VB, Neupreis 1300,-

Verk. Mega Drive (defekt) 50 DM und **3** Spiele à 50 DM, u.a. Sonic, Streets of Rage. Tausche auch gegen SNES-Spiele, Tel. 08531/32598, Martin, Mo. 20-21 Uhr

30 Mega CDs ab 30 DM, 50 MD Module ab 25 DM, SNES-Module ab 40 DM. Liste gegen Rückporto bei Gerald Schneider, Deggendorfer Str. 6A, 94526 Metten

Verk. jap. MD mit 50/60 Hertz, Umbau u. Super Monaco GP für nur **3** DM, außerdem Spiele für GG, PCE und CD 32 abzugeben, Tel. 03386/280247

Verkaufe Japan-Mega-Drive mit Joypad, 4 Spielen, Netzteil und Aufbewahrungsbox für 290 DM VB, Tel. 05631/3178

Kaufe/tausche MD + CD-Sp., habe Fila 95, Lion King, Sonic + Knug. u.a., suche div. Neuheiten, auch Samml. m. Konsole, suche 3D0 günstig, Tel. 04774/1789, Rainer

Tausche, kaufe Spiele für fast alle Systeme, auch Sammlungen mit Gerät, suche z.B. Donkey Kong, Country für SNES, suche 3DO + Spiele, Tel. 07724/7747

Verkaufe Mega Drive I komplett mit 25 Spielen, u.a. Shinobi, Tanzania, Kid Chameleon, Streetfighter II, S.C.E., Streets of Rage II; Tel. 07131/31712

Tausche SNES-Spiele, z.B. SF **3** Turbo, Alien Tool, Spot, NHL 94, Starwing, Jurassic Park, Wrestlemania, Probotector, gegen Mega Drive Spiele, am besten MK 1, 2, Tel. 06525/604

Verk. f. Mega-Drive: Landstalker, Shinobi, Shining in the Darkn., Sonic 1, Starflight, Wonderboy in Monsterworld, Tel. 05521/4803

Verk. **3** mit AR Pro und diverse Mod., verk. auch **3** MCD Spiele und Action Replay 1, 2. Liste anfordern Mirko Schweikhardt, Bahnhofstr. 37, **5** Ortenberg 5

Suche dringend MS Pacman von Namco/Tengen mit Verpackung für das Mega-Drive! Verkaufe Platinenabspieler mit Super Pacman 350,-; Tel. 07732/53768, Marco

Verk. Urban Strike **3** DM, Dune 2 60 DM, NHL Hockey 94 50 DM, Quackshot 40 DM, Tel. 07307/21860

Verk. Splatterhouse 3, Gunstar H. je 65,- DM, Haunting, Megalomania, Action Replay 1 je DM 55,-, Gynoug, 2 Crude Dudes je 45,-, u.v.m. (auch SNES); Tel. 04627/1618 (19-23 Uhr)

Verkaufe MD + Spiele + 2 Joypads: Auswahl unter: Streetf. 2CH, Sonic 2, Gunstar Heroes, Streets of Rage 2, Tiny Toon, Shinobi, Castle of Illusion usw., Tel. 08135/584, VHB 300,-

Verk. Mega CD II + Mega Drive + 3 CD-Sp. (Thunderh., Silphed, Sonic) 7 Mega Drive S. (V.R., G. G., Turtles, Sonic M.G.) + 2 x **3** Button P. (NP 1500 DM) für 800 DM, Tel. 07068/8709

Sonic 1 30,-, Sonic 2 40,-, Shin. i. t. Darkness 70,-, Shining Force 1 70,-, PGA Euro Tour 70,-, Landstalker 80,- mit Gl: Guide, Chr. Böhm, Hauptstr. 83, Garmisch-Pa., Tel. 08821/57648

Tausche MD- und MCD-Spiele! Suche u.a. BC Racers, Soultstar, Mickey Mania, Sonic **3** Knuckles, Pitfall, Tel. 07152/25542

Tausche Eternal Ch., Thunderf. IV gegen Shining i. t. Darkness, Shinin F. od. Landstalker, schreibt an J. Goldschmidt, Neumarktstr. 31, **5** Metzel

Verk. MD (50/60 Hz) 100 DM, MCD II mit R.A. 300 DM, MGH 16 **3** 500 DM, Virtual Racing, jap. 80 DM, Thunderh. 50 DM, Battlecorps 50 DM, K.F. Spadroun 70 DM, CDX II 50 DM, alles mit Verp. u. Anl., 100 % o.k., Tel. 08022/85142, Ralf

Tausche: Gods, Alien, NBA-Jam, Jurassic-Park, Kid-Chameleon, Gynoug, Robocop **3** Terminator, Batmans R., usw., Suche: Lynx, Master u. Mega CD wie Sonic 2-3, Ecco (kaufe auch), Tel. 05121/56822

Suche gut erhaltene Mega Drive Spiele, dt. Version, mit Anl. und Verpackung, auch Tausch und Verkauf. Verk. Zeitschr. und Mega-CD mit Spielen. Ruft an! Tel. 06190/1319

Mega-Drive + Super Nintendo **3** verkaufen. Suche Saturn im Tausch o.ä., verk. auch alle Video Games-Hefte (alle Ausgaben) + Power Play + Man., ab 17 h, Tel. 04936/363

### NES

Suche dringend Ice Hockey Classic und Faxanadu für's NES, zahle gut. Angebote ab 17 Uhr, Tel. 02338/2996, Timo Thönken, Zur Esse 8, 58339 Breckerfeld

Verk. NES mit AR Pro und diverse Mod., verk. auch MD, MCD-Spiele und Action Replay 1, 2. Liste anfordern Mirko Schweikhardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5

Verkaufe NES-Spiel Mega-Man 3 + Game Geny für je 35 DM, verkaufe außerdem für den Game Boy Krustys fun house für 25 DM; Tel. 0711/710129, verlangt Nicole

Verkaufe z.B. Mega Man **2** + 4; Shadowgate; Wizzards + Warriors III; Goonies; Rollergames; Jackie Chan; Blue Shadow; Swords + Serpent; Metroid; Rescue; Pad-Advant; Tel. 02501/58613

### Super Nintendo

Verkaufe: Secret of Mana für nur 70 DM (dt. Version) und Populous 2 für nur 60 DM (Pal-Version), Tel. 05402/3138

Verk./tausche für das SNES: World League, Basketball, Sim City, Turtles T., F. Zero, J. M. Football '94, Flintst., SM World; suche dringend: Multi Mega, Tel. 09771/8336 (Matthias)

Verk. dt.: Sim City, Parodius, Mario Paint + Maus (je DM 80,-), Super Tennis 40 DM, Tim Schrock, Kreuzbreite 17, 94315 Straubing, Tel. 09421/42986

Suche für SNES Ogre Battle und Ogre Tactics, gerne jap., möglichst gut erhalten. Zahle gut. Suche Club für jap. Spiele, Tel. 02721/82945, 18-20 UHR

Verk. SNES-Spiele: SF 2 Turbo, Young Merlin, Lost Vikings f. je 80,-, SF 2, R-Type f. je 50,-, Alien **3** f. 60,-, Goo! Troop, Mario is Missing f. je 70,-, Tel. 09281/92938

Verk. Super Nintendo + Streetfighter II + Super Soccer + Shadowrun + Sup. Mario Bros. + Spieleadapter für 300 DM, Tel. 08762/2158

Verkaufe SNES-Spiele: F1-PP, Tecmo NBA + UniAdapt. (50,-), Virt. Soccer, CH. WC Soccer, Pl. Manager (40,-), S. Tennis, Martin Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen

Verk. oder tausche: Stunt Race FX dt. für 89 DM, wie neu und Crash Dummies dt. für 59 DM, auch wie neu. Ruf mal an. (Tausche nur gegen dt.) suche: Mario Paint; Tel. 07159/42234

Verkaufe SNES + **3** Pads 80,-, Mr. Nutz 60,-, M. Kombat 50,-, M. Allstars 35,-, R. Rumble 40,-, Striker 40,-, Lemmings 30,-, Busts Loose 30,-, JMF Football 35,-, u.a., Tel. 09281/43066, Marcus

Suche Rollen- o. Action-Adventures für SNES, zahle bis 60-70 DM. Suche Fin. Fantasy 3, Soul Blazer 2, Tel. 07672/4522, ab 18 Uhr, frage nach Denis

Verk. R-Type 3, Streetfig. 2 Turbo, Goo! Troop je DM 78,-, Super Turrican DM 65,-, Axelay, M. Mouse, Zombies, Starwing je 60,-, u.v.m. + auch MD: 04627/1618 (19-23 Uhr)

Hilf Kaufe, tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Habe z.B. Contra MD. Suche Ninja War., Sunset Riders, Rt. of Jedi, Golden Axe **3** u.a.; Tel. 04627/1618 (19-23)







Verkaufe Neo Geo, 2 Joyboards, 3 Spiele, Fatal Fury II, Sengoku 2 und Viewpoint für 1200 DM; Tel. 09721/99248, Dominik (Anrufbeantworter)

Tausche für SNES: Lock On, Raiden, Mario All Stars, für MD: Truxton (D), Earthworm Jim (D), Virtua Racing (Jap.); Tel. 07351/21242

Verkaufe Neo Geo mit 3 Spielen (u.a. Viewpoint) und 2 Joyboards für 950,- DM, Tel. 0731/82884, Nils

Jaguar 64 Bit (USA) mit Spielen Alien VS Predator, C. Galaxy und sowieso Cybermorph mit 2 Joy., Neupreis über 800,- für VB 600,- DM, call now, Mike Kretschmar, Tel. 0202/403500

Tausche SNES/Jaguar Spiele! Tausche FM Marty, Pal, Scavenger 4, Viewpoint, Truxton 2 oder Multi SNES, RGB, 50/60 Hertz, Spiele, Zubehör, suche 3DO, Saturn, Jaguar usw., Infos unter Tel. 07354/2873, Stefan

Kaufe SNES, NES, Game Boy, MD, Master, Game Gear Spiele, auch mit Gerät. Angebote Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel. 05561/3094

Tausche 2 + 7 Spiele, u.a. (Sonic 2, Road Rash, Tazmania) und 1 Mega Fire Control Pad gegen SNES mit ungefähr gleichwertigem Zubehör, Tel. 04321/53669, ab 19.00 Uhr

Neo Geo - Suche King of Fighters 94, Top Hunter, Street Hoop, Windjammers, Aggr. od. Kombi, verkaufe Samurai Showdown, Art of Fighting 2, Tel. 04841/81935

Tausche SNES, Jaguar Games! Habe neue und ältere Games! Tausche/verkaufe FM Marty, Pal, Truxton 2, Scavenger 4, Viewpoint oder SNES, RGB, H. H., Spiele, usw., suche 3DO, Jaguar, Saturn usw; Tel. 07354/2873

Verkaufe Mak mit Platinen (Final Fight), Tausche auch gg. andere Konsole. Habe auch noch PCE Cards + CDs. Verkaufe noch Game Gear mit 3 Spielen, Tel. 07331/40749

Tausche Sega Mega CD + 2 Spiele und 2x Atari Jaguar Spiele: Alien vs Predator, Raiden gegen Neo Geo + 2 Spiele, verkaufe auch Spiele. Ruf an Tel. 0241/71850 (Anruf.)

Verk., tausche Software für Jag., CDI + MPEG, GB, GG, Lynx, PCE + CD, CD32 + Al200, SNES, MD + CD, suche Sp. i. CDI, Jag. & CD 32 + Al200, habe auch Laserdisks (ab 25,-); Tel. 03863-5550

Suche Skyblazer, F. Fury II, Mechwarrior, Rainb. Bell Adv., R/N/R Racing, Sesh., W.C. Striker, Fita. Tausche gegen Y. Merlin, Shadowrun, R. Rumble usw. usw., Tel. 07142/65829

Tausche Lynx (5 Spiele, Netztell) + NES (mit 3 Spielen) gegen Neo Geo mit 1 Controller, M.C., Samurai Showdown 1; Tel. 04181/6146 (nach Heiko fragen) von 14-18 Uhr

Verkaufe Neo Geo, 2 Joyboards + Art of Fighting, Last Resort, 3 Count Bout 100 i.O. für 650 DM, Tel. 0351/50229170, 03773/65977, nach Mario Obst fragen, ab 18 Uhr

## Sonstiges

Suche folgende Video-Games-Ausgaben: 01/92-10/92 sowie 10/93 und 11/93. Zahle gut. Tel. 089/8415457

Tausche, kaufe 32 von Sega u. Sega Saturn mit Spielen. Biete Jaguar u. 3DO mit Spielen, ab 18.00 unter Tel. 06834/55594

Verkaufe 3DO mit RGB Adapter und den Spielen Way of the Warrior, Road Rash, Total Eclipse und Chas'n'n' Burn für 1100 DM; Tel. 0711/4790245 (Michael verl.)

Verkaufe Neo Geo CD jap. mit 2 Joyboards, Spannungswandler und 4 Spielen, Preis: 1400 DM. Anschrift: Matthias Bauer, Belfortstr. 13, 64526 Heddeshheim

Suche Atari Jaguar mit oder ohne Spiel. Verk. Game Gear + Netztell + Jurassic Park und Kick off für 180 DM. Ruf an! Tel. 09503/1843

Neo Geo Pal, Art of Fighting, Nam, Cross. Swords, 2 Boards, Mem. Card für 750 DM. Spiele auch einzeln, Gerald Schneider, Deggen-dorfer Str. 11, A, 94526 Metten

Verk. Slayer, Alone in the Dark, Shock W., Way of the Warrior, Jurassic Park für 3DO je 70 DM, Sega CD: Silpheed, Batman, Road Avenger, je 1 DM, Tel. 02263/80929

Neo Geo + 2 Boards + Memcard + Art of Fighting, Super Sidekicks, Magic in Lord Eye Version, Last Resort, Fatal Fury Spezial, Spinmaster, NP 2500 DM für nur 1300 DM, Tel. 07477/1648

Tausche SNES mit Games, z.B. F. Fury 2, Art of Fighting, NBA, Plok, Alladin, Cool Spot und Game Genie gegen Neo Geo, 3DO, Jaguar, CDI, usw.; Tel. 02251/80361

K. Verk./T. Games f. SNES-CD 32-Turbo Duo. Suche preisw. einen Jaguar (RGB) - Tel. 030/4456312 - Tausche SNES u. Turbo Duo Games - 030/3679654, Sascha; beide ab 18 Uhr

Snikt X-Men-Fans! Verk. diverse orig. US-Comix, wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spider-Man, Deathlok, What if, fant. Four Ghost Rider, u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19-23 Uhr)

Call now! 0202-403500, Jaguar 64 US-Gerät mit 2x Joyboards und Spielen, Cybermorph - Alien VS Predator - C. Galaxy, Neupreis ca. 860,- für VB 600,- DM

Suche Jaguar ohne Spiele, Preis nach Vereinbarung (dringend!!) Tel. 03946/3832 (Ingmar verlangen)

Kaufe SNES, NES, Gameboy, sowie MD, Master u. Game Gear Module, auch mit Gerät. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel. 05561/3094

Tausche Sega-CD (US-Version 1, Frontl.) gegen Japan Mega CD, suche auch Japano CDs, gebe 1-2 Spiele als Bonus dazu (möglichst Raum Berlin), Tel. 030/6735795

3DO-Konsole + Crash and Burn + Shock Wave + RGB-Converter und 220 V Adapter, zwei Monate alt, für 1200 DM zu verkaufen, Tel. 06122/13381, ab 19.30 Uhr

Suche Neo-Geo-CD, verk./tausche Commodore C64 II + farb. Monitor + Floppy + Spiele + Joystick + Bücher und 5 SNES-Spiele + 2 Game-Boy-Spiele. Tausche alles gegen Neo-Geo-CD; Tel. 07761/3607

Hallo! Verkaufe Atari 2600 (2 Joyboards, Decathlon, California Games u.a.), Mi.-Fr. ab 14.00 Uhr, Tel. 07641/52154, fragt nach Stefan

Verkaufe Mac mit Punisher, Hook und Adapter! Tel. 07242/1403

Tausche Mega Drive mit 7 Spielen + 2 Pads + 7 NES-Spiele + 2 SNES-Spiele gegen Neo Geo mit Pad + 1 bis 3 Spielen, Andy Lizureck, Sandöschstr. 28, 88045 Friedrichshafen (alles PAL)

Achtung! Suche Nintendo LCD-Spiele aus der Games Watch Serie, Tel. 02571/55178, Joachim

Verkaufe RGB-Jaguar mit RGB-Scart-Kabel, 3 Spielen (z.B. Alien vs Predator) für 899,- DM. Angebote an Kai Sacher, Moskauerstr. 5, 39218 Schönebeck

Panasonic-3DO! Verkaufe Spiele ab 39,-. Suche folgende: Its a birds live, Letter that over, Kyoto Mystery, Secre, Theatre Wars, jap. Demos, Tel. 0621/555191

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, SNES, Game Gear, 3DO, und PC-Engine, Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verkaufe Jaguar/Pal, RGB, 2 Pads + 5 Spiele (u.a. AvP) für 900,- DM, Neo Geo, RGB, 50/60 Htz. + 2 Boards + 4 Spiele für 1000,- DM, beide zusammen für 1600,- DM, Tel. 05262/3332, 17-20 Uhr

Verk. Neo Geo, RGB, 2 Joyb. MC, 4 Spiele 999,-, MD (dt.), 2 Joyb. + Arc. Stick + 5 Spiele 300,-, CBS-Coleco (rep. bed.) + 12 Spiele 200,-, Oldie: Universum Multi 4010, 10 Sp. g. Gebot; Tel. 07351/76098

Kaufe/tau. Games f. SNES, Duo-030-3679654, verk./tau. Games f. CD 32, Turbo-Duo/SNES - verk. T.-Grafx + 2 Games f. VB 300,- DM, ruft an unter Tel. 030/4456312, Patrick

Tausche Turbo Grafx + 11 Sp., habe ausländisches NES mit 21 Sp. und Pistole u. 2 Pad, sieht aus wie SNES. Suche SNES Sp. a. Jaguar, nahe Koblenz, Tel. 02625/6659

Kaufe, tausche SWC-Spiele sowie Pro-F., Spiele etc., außerdem suche ich dringend Advanced Military Com. (MD), zahle bis zu 130,-, Tel. 05725/7488

Verk. MS2 mit Sonic 1-3, Asterix 1 + 2, Mickey 1 + 2, Pacmania, Alex, außerdem für Jaguar Tempest 2000, Tel. 034901/85848, nach Th. fragen

Panasonic 3DO RGB-Umbau, 2 Joyboards, 10 Topspiele Game Gun, NP = 2900,- DM, Festpreis 1800,- DM, Tel. 02206/3330

Neo Geo: Verk. Konsole + Board + Card und 19 Spiele, auch einzeln, z.B. Viewpoint, Spinmaster, Last Resort, NAM 1975, Fatal Fury Serie, World Heroes II u.a., Tel. 05131/2346

**NEU! A.B.GAMES NEU!**  
ANDREAS BENDER

**ANKAUF & VERKAUF**  
& TAUSCH

**VON NEU & GEBRAUCHT**  
MODULEN + KONSOLEN.

**0 45 21/48 73** ruft mich an

**MEGA CD TÄGLICH AB 13 UHR JAGUAR**  
**SUPER NES · MEGA DRIVE · NES · GAME BOY · GG**

Gelegenheit! Verkaufe Neo Geo mit 2 Joyboards und 3 Spielen (u.a. Viewpoint!) für VHB 950 DM, Tel. 0731/52031

3DO - Tausche, suche 3DO-Games, suche z.B. Lemmings, Incredible Maschine, Battle Chess, suche auch Konsolen + japanische Demo CDs + Zeitschriften; Tel. 0211/775843

Verkaufe Neo Geo mit 3 Spielen (Last Resort, Magician Lord, Viewpoint) und 2 Joyboards für 1100,- DM, VHB, Tel. 0731/52032, Björn

Verkaufe + kaufe Games für 3DO + Turbo Duo, günstig! Nur Österreich! Suche für Super-NES US-Version von Mario Kart! Tel. 0662/873471

Super geiles Angebot! Verkaufe Neo Geo Pal mit Super Siderkicks 1 für 450-500 DM, Suche günstiges Neo Geo CD für 750-800 DM; Tel. 07172/4906, nichts wie ran!

Achtung: Verk. für Neo Geo Fatar Fury Special 170 DM, NAM 75 90,-, King of the Monsters 80,-, Ninja Combat 90,-, Memory Card (neu) 40,-, Tel. Schweiz 045/215542, Martin (abends)

Neo Geo: us: RGB-2 Joyboards; Fatal Fury; Samurai Showdown; Alpha Mission 2; Blues Journey - alles 100 % o.k.! Preis 1 DM, Tel. 07304/5106, täglich, ab 17 Uhr, Marc

Yo X-Men-Fans! Verk. diverse orig. US-Comix wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spider-Man, Deathlok, What if, fant. Four Ghost Rider u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19-23 Uhr)

Neo Geo RGB, 2 Boards, Topmodule (Art of Fighting 2, Top Hunter, Last Resort), NP 1800, VB (nur komplett) 899 DM, Tel. 0511/734642/7243905, ab (Raum Hannover)

Wo? dal MCD mit Tomcat Alley und Time-Gal für den Superpreis von coolen 500,- DM, gerade mal 4 Wochen alt mit Anleitung und alles... Tel. 07951/23984

Verkaufe + kaufe Spiele + Hardware für PC-Engine + Turbo-Duo, Tel. 02334/40198, ab 17.00 Uhr (Peter)

Verk. Neo Geo + Joyboard + Memory Card inkl. Fatal Fury Sp., Art of Fighting 1 u. 2, NAM 75. Alles in Top-Zustand für 1300 DM VHB, Tel. 07853/521, Christoph

Verk. od. tausche Spiele von folgenden Systemen, keine Geräte, Neo-Geo-CD-Mega Drive-CD-SNS-Jaguar-32X. Suche Gleylancer-Ele. Master ab 19 h, Tel. 0621/1564212

Verkaufe Neo Geo + Spinmaster + Sidekicks + Fatal Fury 2 + Art of Fighting für 850,- DM! Spiele ab 100,- DM! Tel. 08638/67881, PS: Verkaufe Amiga-Spiele für 20,- DM!

Verk. Neo-Geo-Spiele ab 50,- DM. Bitte Gratisliste anfordern. Suche günstig PC-Engine + Spiele, MD, SNES, Mak, A. Auer, Jauen 7, I. Innichen (Italy)

Automatenplatinen: Suche Golden Axe, Mystic Warriors, Super Streetfighter II, Mortal Kombi II, Punisher und Violent Storm. Zahle gut! Tel. 07306/31472 (Marco)

Sony Playstation, Sega Saturn, Goldstar, 3DO, Super Wildcard mit Donkey Kong, Street Racer, Earthworm Jim, alles neu, da Hobbyaufgabe, Tel. 07263/2489

Verk. f. 3DO Wing Commander, Sewer Shark, je 60,-, beide unbenutzt, originalverschweißt, Total Eclipse 70,-, Jaguar: Alien us 100,-, Tel. 0471/88209

Verkaufe Zeitungen Sega Pro 3/92-9/94 Total 6/93-12/94 + 1 Special Gamers 1/93-10/94 + 4 Spezial, Preis nach VB. Suche Spiele für GB, MS, MD, SNES, Spengler, Gamigstr. 22, 01239 Dresden

Suche Module für Colecovision, Intellivision, Vectrex, Interton, Philips, Atari 2600, 5200, 7800, J. Mahlow, Südring 56, 55128 Mainz

Neo Geo + MC + 2 Boards + Samurai S. 590 DM, + Last Resort 150 DM + Fatal Fury Spezial 150 DM oder zus. 830 DM, Raiden für Jaguar 50 DM VB, Tel. 08621/62795, nach Ilyas fragen, ab 14 Uhr

Mak + Joystick + Spiel 400,-, PC-Engine und Spiele, SN + MD-Spiele ab 50,-, Gameboy Spiele ab 30,-, täglich nach 16 Uhr, Fax u. Telefon: 09565/1610 oder 0172/8112594

Tausche das jap. NES-Modul "All American Proasketball" (EGM: ... great game!) gegen ein anderes Famicom-Modul, Raum München bevorzugt! Tel. 089/702956

## Achtung:

Wir machen **unseren** Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **„Raubkopien“** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Original-aufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassetten) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

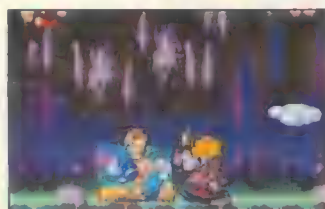




Im Frühjahr sollen endlich all die Spiele  
erscheinen, die uns Atari schon für  
Weihnachten versprochen hatte.  
Wir haben uns angesehen, was da auf  
uns zukommt.

## Rayman

Jump'n'Run-Fans wurden von Atari bisher nicht gerade verwöhnt, denn im ersten Jahr nach der Veröffentlichung des Jaguars herrscht in diesem Genre absolute Ebbe. Ende Juni während der CES in Chicago präsentierte uns Ubisoft mit *Rayman* den ersten Lichtblick im tristen Jaguar-Einerlei. Kurz vor Weihnachten bescherte uns das Christkind eine spielbare Version des ersten reinen Jaguar-



Der flippige Fotograf ist der Zwischenspeicherpunkt



Wie nett, nach jedem Schuß säubert der Typ seine Knarre und gibt Euch somit Zeit für einen K.O.-Schlag

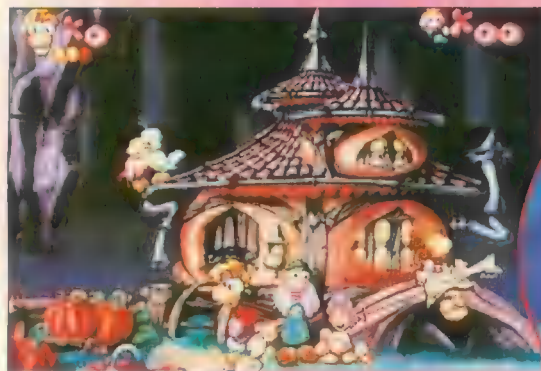
Jump'n'Runs. (Zool 2 und Bubsy, das wir in der nächsten Ausgabe testen, sind nur Umsetzungen von anderen Systemen). *Rayman* spielt in einer wunderbaren Welt, in der alle Lebewesen in Frieden miteinander

leben. Doch der böse Mister Black stört das empfindliche Gleichgewicht und es liegt an *Rayman*, dem Übeltäter das Handwerk zu legen. *Rayman* gehört zu den wenigen Spielen, die die grafischen

Fähigkeiten des Jaguars umfassend ausschöpfen. Die Palette von 64 000 Farben wird voll ausgenutzt, die Animation der Charaktere wirkt extrem fließend und überaus witzig. Als Hauptwaffe dient *Raymans* Faust, die er extrem weit schleudern kann. Ähnlich wie *Earthworm Jim*, verwandelt sich seine Mähne

per Knopfdruck kurzzeitig in einen Propeller, der ihm beim Überqueren von größeren Hindernissen hilft. *Raymans* Welt besteht voraussichtlich aus

sieben Levels (in unserer Vorversion waren nur drei davon spielbar), an deren Ende jeweils ein furchterregender Boß wartet. Wenn alles nach Plan geht, soll *Rayman* im März veröffentlicht werden.



Die Figuren in *Rayman* sind ja alle soooooo niedlich



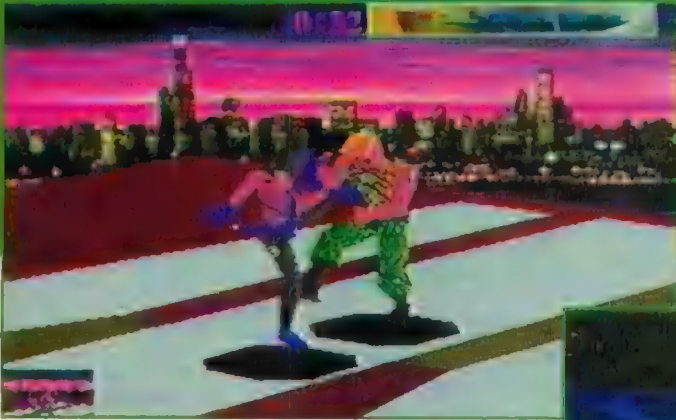
Oben:  
Bei den Endgegnern haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen



Links:  
Die Karte zeigt Euch die gesamte *Rayman*-Welt im Überblick







## Fight For Life

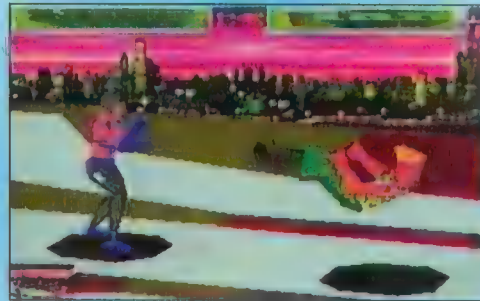
Mit besonderer Spannung warten wir auf *Fight For Life*, denn es ermöglicht einen direkten Vergleich zwischen Jaguar und Saturn. Der Programmierer von FFL, Francois-Yves Betrand, war maßgeblich an der Entwicklung von *Virtua Fighter* beteiligt, bevor er zu Atari überwechselte. Folgerichtig erinnert FFL grafisch und spielerisch stark an das Sega-Vorbild. Mit der Saturn-Version von *Virtua Fighter* hat Sega verdeutlicht, was in der

*FFL ist zwar erst zu 50% fertig, die Screenshots versprechen aber schon einiges*



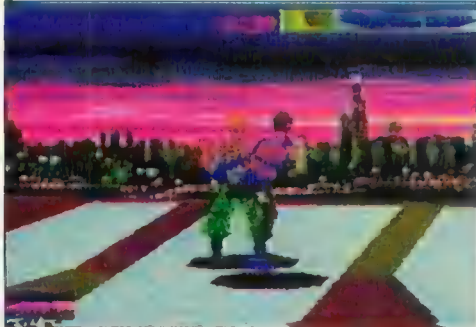
*Virtua Fighter für Saturn sieht auch nicht besser aus*

neuen Hardware drinsteckt, und wenn FFL auch nur halbwegs mithalten kann, wäre das ein deutliches Lebenszeichen des Jaguars. Bei *Fight For Life* stehen insgesamt acht Charaktere zur Verfügung, die allesamt aus Polygonen bestehen. Auf Texture mapping wurde zugunsten höherer Spielgeschwindigkeit



*Der Level mit der Stadt im Hintergrund ist ja wirklich voll bei Virtua Fighter geklaut*

*Ich frage mich nur, wie man Fight For Life mit den drei Jaguar-Feuerknöpfen ordentlich steuern soll. Ein Fighter-Pad mit sechs Knöpfen wäre vielleicht sinnvoll.*



verzichtet. Wie bei *Virtua Fighter* wechselt die Perspektive, um immer einen optimalen Blickwinkel zu garantieren. Die Animation der einzelnen Kämpfer erinnert ebenfalls stark an den Sega-Hit. Auf *Fight For Life* müssen wir leider noch etwas länger warten, vor Mai wird wohl kein Modul in den Läden stehen.

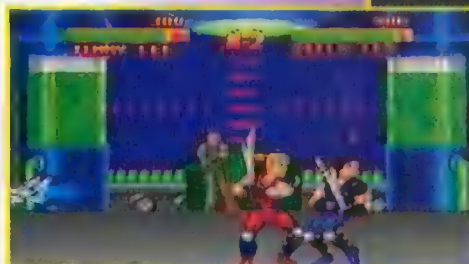


*Der Schlag ging voll in die Weichteile, wie unfair*

## Double Dragon V

Wenn Euch die beiden oben genannten Prügelspiele immer noch nicht genügen, gibt es ja auch noch *Double Dragon V: Shadow Falls* von Williams. Im Gegensatz zu den meisten anderen Beat'em Ups versuchten die Entwickler von *Double Dragon V*, ihr Spiel möglichst witzig zu gestalten. Dementsprechend erinnern die verschiedenen Kämpfer eher an Comic-Figuren als an gestandene Krieger. Auch die Special-Moves gehören in die Spalte "ungewöhnlich", oder habt Ihr schon mal einen Angriff mit einer zwei Meter langen Zunge gesehen? Bleibt nur zu

hoffen, daß sich die Jaguar-Umsetzung spielerisch deutlich von den 16-Bit-Versionen abhebt, denn die waren unter aller Sau. Ralf jedenfalls graust es jetzt schon vor dem anstehenden Test, denn das SNES-Modul muß unglaublich schlecht sein.



*Jimmy Lee und sein Bruder Billy verprügeln sich mit Vorliebe gegenseitig*

*Was man mit so einer langen Zunge alles anstellen könnte*





## Burn Out

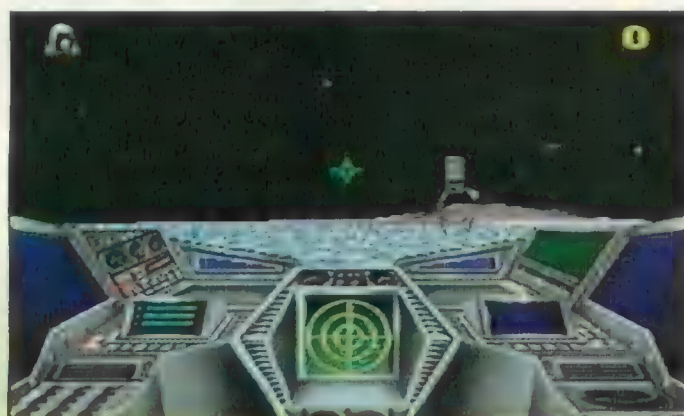
Wenn ich aus meinem Bürofenster schaue und tonnenweise Schnee sehe, vergeht mir eigentlich die Lust aufs Motorradfahren, doch Ataris *Burn Out* macht mich dann wieder richtig heiß darauf. Grafisch erinnert *Burn Out* etwas an *Super Hang On*, mit sehr detaillierten Hintergründen und schnellem Scroll-

*Hoffentlich steuert sich Burn Out besser als die anderen Jaguar-Rennspiele*



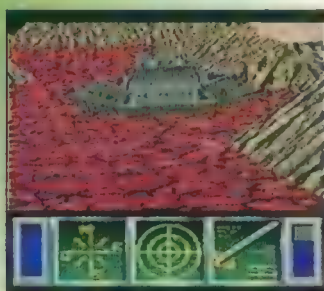
ling. Die Steuerung des Bikes scheint auch keine Wünsche offen zulassen. Wollen wir hoffen, daß das Modul auch Rundenrekorde und Bestzeiten speichert, denn dann könnte sich *Burn Out* als echter Knaller erweisen.

## Hoverstrike



*Für was wohl die ganzen Cockpit-Anzeigen sind?*

Vom Spielaufbau erinnert *Hoverstrike* stark an *Cybermorph*, die Grafik hat sich allerdings deutlich verbessert, denn die meisten Level glänzen durch Texture mapping. Spieltechnisch läßt sich nicht viel sagen, denn das Demo, das wir sahen, zeigte eine sehr frühe Version des Spiels. Es gab jedoch schon einige verblüffende Lichteffekte zu bewundern.



*Mit Texture Mapping schaut das Ganze gleich viel besser aus*



*Das Charakter-Auswahlmenü von Ultra Vortex sieht wirklich cool aus. Die beiden Damen ähneln sich aber noch ziemlich.*

## Ultra Vortex

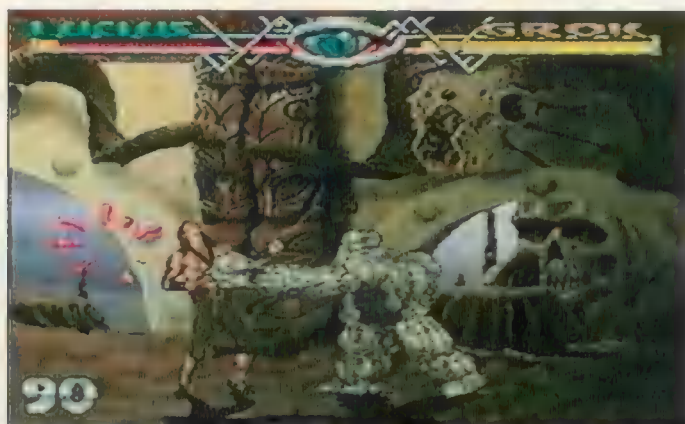
Mehr in klassischen Prügelbahnen bewegt sich Behold Games mit *Ultra Vortex*, einer Mischung aus *Kasumi Ninja* und dem indizierten *Mortal Kombat 2*. Auch hier gibts acht Charaktere zur Auswahl, darunter ein Steinmonster und zwei liebliche Amazonen. Natürlich fließt auch hier wieder jede Menge Blut, der Jaguar entwickelt sich anscheinend zur Traumkonsole für alle, die es etwas härter lieben. Die Animation der Kämpfer kann bisher nicht überzeugen, die Figuren bewegen sich noch etwas



*Der Skullcrusher hat einen ganz schönen Schwinger drauf*

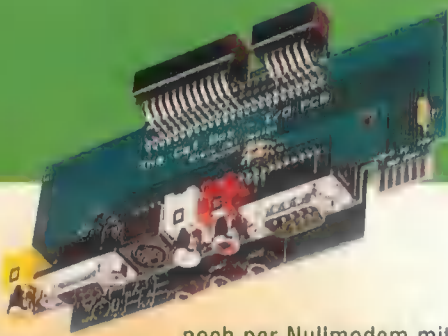
hölzern und unrealistisch. Aber die Programmierer haben ja noch etwas Zeit, denn *Ultra Vortex* soll erst im März veröffentlicht werden. Bis dahin könnt Ihr Euch ja noch etwas mit *Kasumi Ninja* vergnügen.

*Aber, aber, wer wird denn Frauen verdreschen. Vulcana sieht zwar recht niedlich aus, sie schlägt aber knallhart zu.*



*Grok, der Steinbeißer, knallt Lucius tierisch eine vor den Latz. Die Hintergrundgrafiken sehen echt geil aus.*





## Catbox

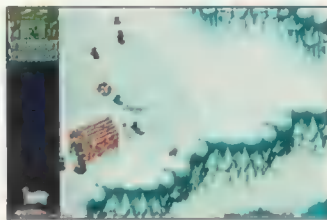
Wer schon mal versucht hat, seine Konsole an die Stereoanlage anzuschließen und außerdem vielleicht auch noch den S-Video- oder RGB-Anschluß benutzen wollte, hat meist vergeblich nach den passenden Kabeln gesucht. Die *Catbox* macht zumindest für den Jaguar Schluß mit solchen Problemen. Sie bietet fein säuberlich getrennt einen S-Video-, RGB- und Cinch-Anschluß, zwei Ausgänge für Stereosound, eine serielle Schnittstelle sowie einen durchgeschliffenen DSP-Port. Damit läßt sich Euer Jaguar an so ziemlich jeden Monitor und die Stereoanlage anschließen, und nebenbei dürft Ihr auch

noch per Nullmodem mit Euren Freunden *Doom* oder *Aircars* im Mehrspielermodus zocken. Wenn es Euren Eltern mal wieder zu laut wird, könnt Ihr auch noch einen Kopfhörer anschließen. Die *Catbox* gibt's in den USA seit Mitte Januar für ca. 69 Dollar zu kaufen, Euer Importhändler sollte sie schon auf Lager haben. Das Teil ist das sinnvollste Zubehör, das ich jemals in den Händen hatte. Unbedingt besorgen! Das Bild stammt übrigens von einem Prototypen, den uns der Hersteller ICD zur Verfügung stellte. Die fertige Version kommt natürlich mit Gehäuse, aber ohne Kabel, die müßt Ihr Euch selbst besor-

## Cannonfodder

Mit *Cannonfodder* folgt nach *Doom* eine weitere Umsetzung eines indizierten PC-Hits. Als Oberbefehlshaber steuert Ihr winzige Soldatensprites durch verschiedenste Missionen. Die Grafik hat keinesfalls 64-Bit-Standard, trotzdem steht *Cannonfodder* auf meinem Jaguar-Wunschzettel, denn spielerisch überzeugt dieses "niedliche" Ac-

tion-Game voll. Falls Ihr *Cannonfodder* noch nie gespielt habt, unbedingt besorgen.



*Cannonfodder erinnert mich an meine Jugend, als ich noch mit den kleinen Plastiksoldaten im Sandkasten spielte*



## Dragon's Lair

Eines muß man den Kanadiern von Readysoft lassen, konsequent sind sie. Es gibt kaum eine Konsole oder ein Computer-System, für die *Dragon's Lair* nicht umgesetzt wurde oder wird. Nach der Jaguar-CD-Rom-Version soll der Klassiker auch für Saturn und Playstation erscheinen. Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert, vor Euren Augen läuft ein amüsanter Zeichentrickfilm ab, in den Ihr an bestimmten Stellen durch Joypad-Eingaben eingreifen könnt. Grafisch scheint *Dragon's Lair* identisch

*Irgendwie kommen mir die Bilder alle schon bekannt vor. Woher kenn ich die bloß?*



zur 3DO-Version zu sein, und auch der Sound von CD dürfte keine Wünsche offenlassen. Leider steht noch kein Veröffentlichungsdatum fest, was wohl heißt, daß es noch einige Zeit dauern wird, bevor Dirk ran darf.

## Flashback

Die französische Softwarefirma Delphine überraschte uns vor einigen Jahren auf dem Mega Drive mit ungewöhnlich guter Animation und genialen Zwischensequenzen. Seltsamerweise sieht die Jaguar-Umsetzung genauso aus wie die 16-Bit-Versionen. Grafisch hat sich irgendwie überhaupt nichts getan, die Sprites wurden zwar

wieder sehr realistisch animiert, sie wirken jedoch extrem klein. Außerdem erwartet man von einer 64-Bit-Konsole doch etwas mehr als von den alten 16-Bit-Kisten. Zum Sound können wir noch nichts sagen. Falls Ihr noch nie *Flashback* gespielt habt, ist es vielleicht eine Investition wert, echte Jaguar-Fans werden jedoch enttäuscht sein.

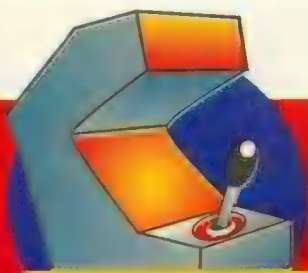


*Sieht aus wie eine 1:1-Umsetzung der 16-Bit-Versionen*



*Wenigstens etwas bunter hätte man das Ganze gestalten können*





## AUTOMATEN-NEWS

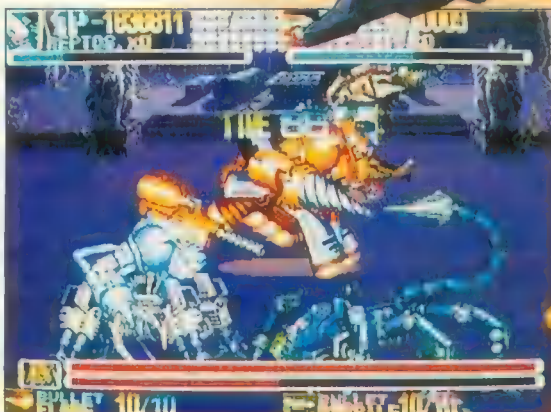
Bei Capcom laufen hinter den Kulissen die Entwicklungsarbeiten für den neuen **Street Fighter: The Movie-Automaten** auf Hochtouren. Derweil hat das japanische Softwarehaus zwei weitere schlagkräftige Trümpfe in der Hand.

### Armored Warriors

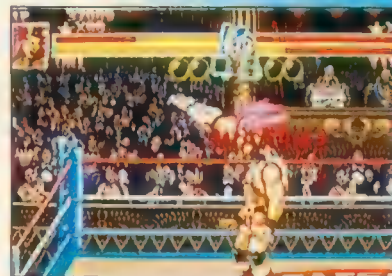
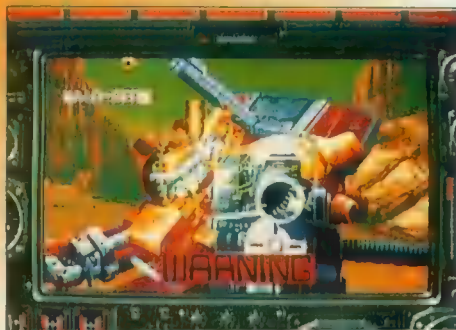
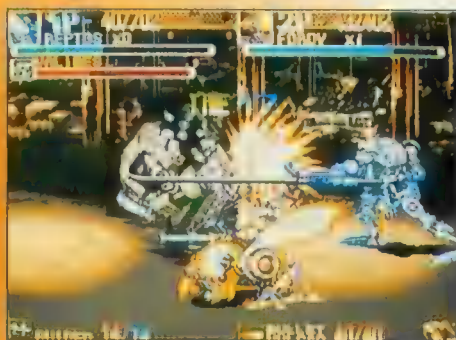
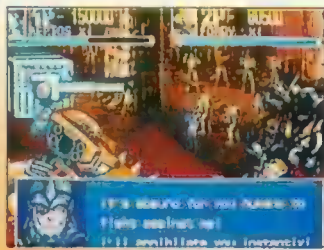
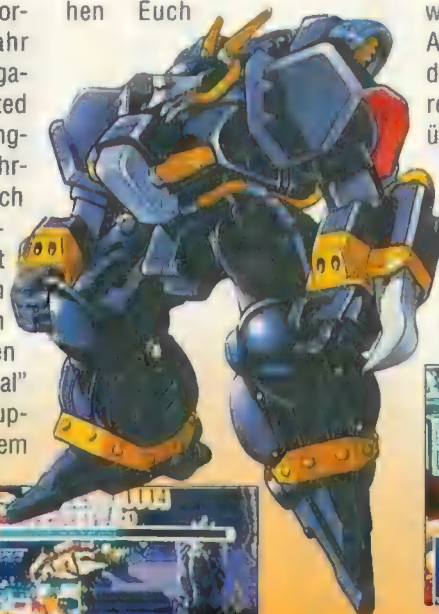
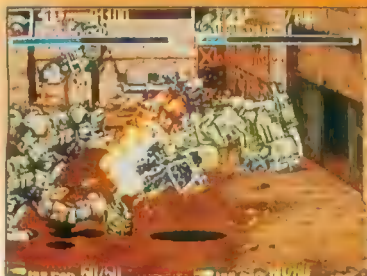
Nach wie vor liegt das Beat'em-Up-Genre im unangefochtenen Aufwärtstrend. Ob Mensch, Maschine oder furchterregendes Monster, fast alles eignet sich heutzutage für ein spektakuläres Prügelspiel. Capcom hat sich diesmal für cybergenetische Kampfboter entschieden, die im feinsten Japano-Anime-Stil präsentiert werden. Es gibt sogar eine kleine Vorgeschichte zu *Armored Warriors*, die wir Euch nicht vor-enthalten möchten. Im Jahr 2281 haben die beiden intergalaktischen Weltmächte "United World Force" und "Raian Kingdom" nach einem halben Jahrhundert Kriegszustand endlich den lange ersehnten Friedenspakt geschlossen. Doch nicht alle Kriegsherren gaben sich damit zufrieden und stellten kurzerhand Rebellionsarmeen auf. Bösewicht "Captain Azreal" hat seine persönliche Elitetruppe aufgestellt, die sich bei einem

gewagten Experiment in einen Haufen monströser Cyborgs verwandelt hat. Von diesem Zeitpunkt an war es auf beiden Planeten vorbei mit dem seligen Frieden. Terroranschläge und Überfälle auf die Zivilbevölkerung lagen an der Tagesordnung. Um die Schlawiner ein für allemal aus den Verkehr zu ziehen, hat das "United World Government" die Spezialeinheit "Bloody Armor" gegründet. Der erbarmungslose Kampf gegen das Abgrundböse hat begonnen! Bei *Armored Warriors* stehen Euch

vier stahlharte Kämpfercharaktere samt "Power-Robo-Anzügen" zur Auswahl. Capcom hat sich einige nette Features einfallen lassen, die den Strategieaspekt der Blechkloperei aufwertet. Verliert der Gegner ein Körperteil oder die Waffe, werden diese einfach aufgesammelt und im Baukastensystem an dem eigenen Metallmann anmontiert. Dadurch steigert sich die eigene Kampfkraft um ein Vielfaches, was auch bitter nötig ist, in Anbetracht der bildschirmfüllenden Rostschrauben-Konkurrenz. Alle Charaktere verfügen über ein reichhaltiges Special-Move-Angebot, das von hyperstarken Laserblitzen bis zu megacoolen Hit-Combos reicht. Mit einer Umsetzung darf auf jeden Fall gerechnet werden.



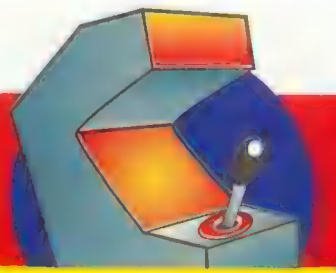
*Armored Warriors* bietet Euch: Super High-Tec h-tonnenschwere Special-Moves



### Slam Master II

Etwa vor drei Monaten erschien bereits eine Super Nintendo-Umsetzung des ersten Teils von Capcoms altgedientem Wrestling-Knaller *Slam Masters*. Die Entwickler aus der Prügelschmiede sind derweil nicht auf der faulen Haut gelegen und präsentieren nun mit *Ring of Destruction - Slam Masters II* den offiziellen Nachfolger eines etwas anderen Beat'em-Ups. Neben alten Bekannten wie Haggard & Co. schlichen sich vier brandneue Charaktere unter die Ehrenriege. Fast alle Superhelden haben mächtig an Special-"Catcher"-Moves zugelegt. Außerdem wurden die Regeln etwas abgeändert: Ihr spielt nach einem *Street Fighter* ähnlichen Knock-out-Punktesystem, das heißt, es müssen drei komplette Runden gewonnen werden, bevor ein





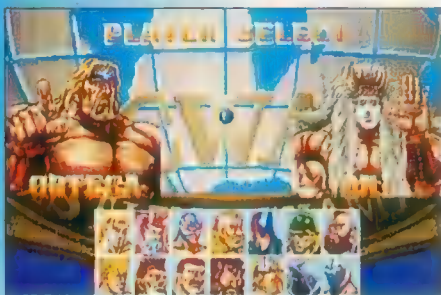
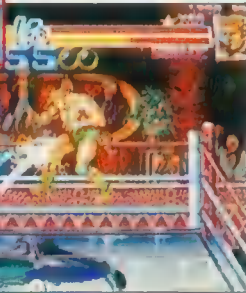
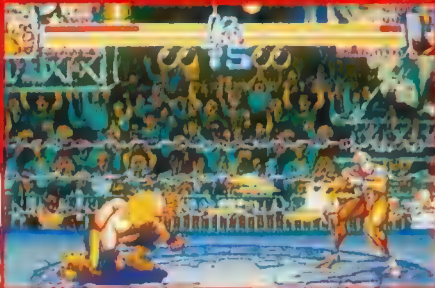
## AUTOMATEN-NEWS



Computerfilm auf dem Monitor ab. Doch nicht nur von der Optik her stellt das Beat'em-Up der neuen Generation alles bisher Dagewesene in den Schatten, auch die Bewegungsanimationen der Fighter sind superflüssig in Szene gesetzt. Atemberaubende Special-Moves und ein ganzer Sack voll Super-Combo-Varianten runden den brillanten Gesamteindruck ab. **WS**



**Unglaublich! Die Fighter sehen auch im Spiel genauso aus!**



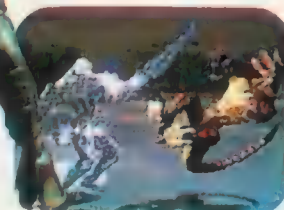
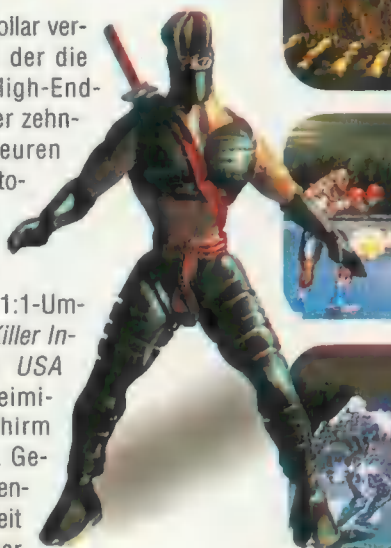
Der zweite Teil wurde grafisch und technisch mächtig aufgemotzt

neuer Gegner auftaucht. War es beim Vorgänger noch möglich, aus dem Ring zu steigen, müssen die monströsen Muskelprotze nun beharrlich in der eingegrenzten Arena verbleiben. Die japanischen Zeichenkünstler sind mal wieder sehr fleißig gewesen und haben erheblich am Grafikoutfit gefeilt, was sich letztendlich auf dem Bildschirm in einer fantastischen Farbenpracht und Detailfülle bemerkbar macht. Alles in allem haben die Jungs von Capcom ganze Arbeit geleistet und bringen mit *Slam Masters II* einen weiteren Hit-verdächtigen Automaten in die Spielhallen. Mit sehr großer Wahrscheinlichkeit dürft Ihr Euch auch bei diesem neuen Capcom-Knüller auf eine Heimumsetzung freuen.

## Killer Instinct

Kein Spielhallenautomat hat in letzter Zeit mehr Aufsehen erregt als der neueste Prügelknaller vom MK-Erfinder Midway/Rareware. Wie jedem schon bekannt ist, will Nintendo Ende '95 eine Heimkonsole namens Ultra

64 für ca. 250 Dollar veröffentlichen, in der die ganze 64-Bit-High-End-Technik des über zehntausend Mark teuren *Killer Instinct*-Automaten stecken soll. Im Klartext würde das bedeuten, daß wir 1:1-Umsetzungen von *Killer Instinct*, *Cruis'n USA* bald auf dem heimischen Bildschirm spielen können. Genau das hat Nintendo vor einiger Zeit groß und breit der Öffentlichkeit mitgeteilt. Ich persönlich glaube das erst, wenn ich es mit meinen eigenen Augen gesehen habe. Im Herbst werden wir dann sicherlich mehr wissen. *Killer Instinct* präsentiert Euch 10 durchgestylte Fantasy-Fighter, die im Spiel exakt den Charakterfotos entsprechen, welche Ihr auf dieser Seite bewundern dürft. Die genialen 3D-Effekte sind einfach atemberaubend und man könnte fast meinen, es läuft ein perfekter



**Geniale 3D-Effekte machen KI zum Prügel-Mega-Hit**





Jetzt  
neu!

Lieferung direkt aus Öster-  
reich und der Schweiz!

# GAMES

price  
power

## MEGA DRIVE

2nd Samurai dt	99,-
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
Animaniacs dt	99,-
ATP Tennis dt	109,-
Balls dt	89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-
Batman and Robin dt	109,-
BattleTech dt	109,-
BattleTech II dt	49,-
BattleTech us	129,-
Beavis & Butthead us	129,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubby 2 dt	89,-
Cannon Frenzy dt	99,-
CD Battlecorps dt	109,-
CD Double Switch dt	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-
CD Dune dt	99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heart of Alien dt/us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Links dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mickey Mania dt	99,-
CD Myst, Mansion us/dt	69,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-
CD NBA JAM dt	109,-
CD Novastorm dt	109,-
CD Power Rangers dt	109,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Rebel Assault dt/us	109,-
CD Road Avenger dt	99,-
CD Road Avenger II dt	119,-
CD Terminator dt	109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	69,-/99,-
CD Vay us	109,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
Combat Cars dt	89,-
Daffy Duck dt	109,-
Dino Dini Soccer dt	99,-
Dschungel Buch dt/us	99,-/79,-
Dragon (Bruce Lee) dt	99,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt/us	99,-/89,-
EA-Tennis dt	109,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
F-1 Heavenly Symphony dt	109,-
F-117 Night Storm dt/us	79,-/69,-
Feel dt	109,-
FIFA 95 dt	109,-
FIFA Soccer 94 us	49,-
Flink dt	89,-
Flinstones - the Movie dt	109,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
Generations Lost dt	89,-
Gunship 2000 dt	49,-
Gunstar Heroes dt	99,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperbolic Basketball dt	49,-
Jimmy White Snooker dt	89,-
John Madden VII dt	99,-
Jurassic Park us	59,-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	109,-
Landstalker dt	119,-
Lemmings 2 dt	109,-
Lost Vikings dt	109,-
Lion King dt	125,-
Maximum Carnage dt	119,-
Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-
Mega Turrican dt	99,-
Mickey Mania dt	109,-
Micro Machines 2 dt	109,-
Mighty M. Power Rangers dt	99,-
Mighty Max dt	99,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NBA Live 95 dt	109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Nigel Mansell dt	99,-
Pete Sampras Tennis dt	109,-
Pele Soccer dt	39,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 3 dt	109,-
Pinkie dt	89,-
Pirates Gold us	109,-
Pitfall dt	109,-
Powergate dt	89,-
Probotector dt	109,-
Psycho Pinball dt	109,-
Pugsy dt	39,-
Radiant Rex dt	99,-
Rasenmähermann dt	89,-
Red Zone dt	109,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Rise of the Robots dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Robotnik's Adventure dt	49,-
Rock'n Roll Racing dt	99,-
Shaq Fu dt/us	99,-/89,-
Shinobi Force 2 dt	129,-
Shinobi dt	49,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic Spinball dt	99,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Streets of Rage II dt	129,-
Sunset Riders dt	69,-
Super Streetfighter 2 dt	129,-
Sylvester II Tweety dt	109,-
Tiny Toons 2 dt	109,-
TechnoDash us	119,-
The Hurricanes dt	99,-
The Incredible Hulk dt	99,-
The Pacemaker dt	109,-
Thundercats dt	69,-
Tiny Toons dt	69,-
Tiny Toons 2 dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Urban Strike dt	99,-
Virtual Racing dt	159,-
Winter Olympics dt	99,-
WWF Raw dt	119,-
Wolverine dt	125,-
Zero the K.Squirell dt	109,-
Zero Tolerance dt	109,-
Zombies A.M.N. us/dt	49,-/69,-
Virtua Racing Set	325,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt	59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60Hz	89,-
CD-ROM 2-Spieler	399,-
CD-ROM 2 mit 3-Spielen dt	479,-
CDX-Converter	99,-
Japan Converter ip	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
MegaDrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	899,-
Lion-King Set dt	299,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

## SUPER NES

Adventure Island 2 dt	129,-
Actraiser II dt	119,-
Aladdin dt	99,-

Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Art of Fighting dt	129,-
Battletank dt	129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Beavis & Butthead us	129,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Blackthorn (Blackhawk) dt/us	109,-
Brain Lord us	139,-
Brainies dt	119,-
Breath of Fire	139,-
Brett Hull Hockey dt	109,-
Bugs Bunny dt	129,-
Charles Barkley dt	129,-
Champion World Class Jockey dt	89,-
Chaos Engine dt	119,-
Chopster 2 us/dt	59,-/99,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymatoes us	119,-
Crazy Chase dt	109,-
Dayze before X-Mas dt	119,-
Desert Fighter dt	119,-
Disney's Bonkers us	129,-
Donkey Kong Country dt	129,-
Double Dragon 5 dt	119,-
Dschungelbuch dt	129,-
Earth Worm Jim dt	129,-
Eek the Cat dt	99,-
Equinox dt	89,-
F1 Pole Position II dt	129,-
Fatal Fury 2 dt	119,-
Feivel der Mauswanderer dt/us	109,-
Final Fantasy dt	119,-
Fighter's History us	129,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Ghoul Patrol dt	109,-
Goof Troop dt	89,-
HaasNewmann Indy Car dt	119,-
Hammurlock dt	129,-
Hurricanes dt	129,-
Illusion of Gaia us	139,-
John Madden 95 dt	109,-
Jurassic Park II dt	129,-
King of Dragons dt	99,-
Legend dt	109,-
Lemmings 2 dt	129,-
Lion King (W. Disney) dt	129,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings dt	109,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	109,-
Maximum Carnage dt	139,-
Mega Man X dt	129,-
Mega Man X-2 dt	129,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey Mania dt	129,-
Micromachines dt	109,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mighty Max dt	99,-
Mystical Ninja dt	119,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Live 95 dt	129,-
NHL 95 dt	119,-
Nigel Mansell dt	119,-
Pac Attack dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Pacman II us	119,-
Page Master dt	119,-
Pinball Dreams dt	129,-
Plok dt	89,-
Populous dt	89,-
Popoon dt	109,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Super Power Out dt/us	109,-/119,-
Rise of the Robots dt	129,-
Robin and Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator us	69,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Schlumpfe dt	109,-

Shaq Fu dt/us	119,-
Slam Masters dt	129,-
Smasli Tennis dt	109,-
Space Ace dt	69,-
Sparkster dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Dragonzone dt	119,-
Super Dragonzone II dt	99,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid dt	109,-
Super Morph dt	109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' dt	89,-
Super Star Wars 3 dt	129,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Superman dt	129,-
Syndicate dt	119,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Tetris Flash us/ip	109,-/139,-
Tetris & Dr. Mario	89,-
The Incredible Hulk dt	129,-
Tiny Toons 2 dt	119,-
Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	129,-
Troy Aikmann Football	129,-
Utopia dt	119,-
Val d'Isera Champ. dt	125,-
Where's Waldo?	119,-
Where's Waldo's Cartoon S.D. dt	129,-
Wild Snake us	119,-
Winter Olympics dt	119,-
World Cup USA 94 dt	109,-
World Heroes 2 us	129,-
WWF Raw dt	139,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber dt	99,-
Zool dt	109,-
Zombies dt	99,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Nintendo Commander Pad	39,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Action Set (1 Spiel) SNES dt	229,-
Remote Pad / 2 Stick.	99,-
Game Maged dt (60Hz-Adap.)	69,-
Programmierb. Universal Adap.	59,-
100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Powerstation	189,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

## 3DO

3DO us/2 CD/220V	899,-
3DO pal/2CD	969,-
Alone in the Dark us	119,-
Another World us	69,-
Burning Soldier us	119,-
Columns (Tetris Clone) ip	129,-
Dr. Hauzer ip	109,-
Dragons Lair us	89,-
Fifa Soccer dt	99,-
Guardian Virus us	119,-
John Madden 94 us	49,-
Jurassic Park us	99,-
Lemmings us	89,-
Mega Race	119,-
Microcosm ip	139,-
Need for Speed dt	119,-
Night Trap us	89,-
Pataank us	119,-
Road Rash 2 dt	99,-
Samurai Showdown us	119,-

Shadow us	119,-
Sesam Straße	49,-
Sewer Shark	109,-
Slayer us	119,-
Super Streetfighter us	129,-
Super Wing Commander us/dt	79,-/89,-
Ultraman ip	149,-
VR Stalker us	119,-
Who Shot J. Rock	119,-

Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun	89,-
Joystick Adapter	79,-

## SONSTIGES

JAGUAR Alien vs. Predator dt	119,-
JAGUAR Bruce Lee dt	119,-
JAGUAR Club Drive us	119,-
JAGUAR C. Ninja dt	119,-
JAGUAR Doom	119,-
JAGUAR RGB-Kabel	49,-
JAGUAR Grundgerät PAL	539,-
SEGA 32X Grundgerät dt	379,-
SEGA 32X Doom dt	119,-
SEGA 32X Star Wars dt	139,-
SEGA 32X Virtual Racing Deluxe dt	139,-
Gameboy dt	95,-
GAMEBOY Aladdin dt	59,-
GAMEBOY Choplifter 3 dt	59,-
GAMEBOY Dschungelbuch dt	59,-
GAMEBOY Donkey Kong us/dt	49,-/59,-
GAMEBOY Gallerie dt (4-Games)	39,-
GAMEBOY Jurassic P. 2 dt	59,-
GAMEBOY Lion King dt	59,-
GAMEBOY Mortal Kombat 2 dt	69,-
GAMEBOY Pac in Time	69,-
GAMEBOY Probotector dt	59,-
GAMEBOY Space Invaders dt	59,-
GAMEBOY Tiny Toons 2 dt	59,-
GAMEBOY USHAR Monster T.	59,-
GAMEBOY Wario Land dt	59,-
GAMEBOY WWF Rumble dt	69,-
GAMEBOY Zelda-Link's Aw.	59,-
GAMEBOY Zero Tolerance dt	59,-
PC Creature Shock CD dt	94,-
PC DOOM-2 dt	79,-
PC Kyandia-3 CD dt	89,-
PC Nascar Racing CD dt	89,-
PC System Shock dt	79,-
CDI Voyeur	89,-
CDI-Gerät inkl. MPEG dt	999,-
CDI Soft- und Hardware	ab 29,-
T-Shirts/Sweat-Shirts	ab 19,-
NEO GEO CD	
Neo Geo Pocket Mini	1.299,-
Neo Geo Pocket Mini	1.299,-
Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding)	29,-
US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM) ab 8.	
Alte Ausgaben US Magazine ab 2.	
Marty Grundgerät RGB-Umbau	999,-
Marty Spiele	ab 99,-
CD 32-Spiele	ab 29,-
NEO-GEO Spiele bei uns erhältlich	
T-Shirts	ab 19,-
Baseball Caps	ab 19,-

TEL 05071/733134

TEL 089/5438088

TEL 071/733134

ÖSTERREICH DEUTSCHLAND SCHWEIZ

Reichstraße 35  
A-6890 Lustenau  
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1,- / öS 8,-  
Versand: öS 60,- incl. Nachnahme  
ab öS 2.000,- Frei Haus per NN  
AUCH LADENVERKAUF!

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München  
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,  
Fax 089/ 534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/ 534115  
Versandkosten: DM 7,- zuz. Nachnahme, ab DM 230,- inkl. Lieferung ins Ausland nur gegen  
Vorkasse. Auskunft über Medien und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf!  
Händlerfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unterein- und Nachnahme Sendungen  
werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Leubenstraße 8  
CH-9444 Diepoldsau  
Tel. 0043-663/ 852845

Preise: DM 1,- / sFr. 90  
Versand: sFr. 10,- incl. Nachnahme  
ab öS 230,- Frei Haus per NN



**Ü**ber zwei Jahre hat Mirage an dem Roboter-Prügelspiel "Rise of the Robots" gearbeitet. Zwar arbeitete man gleichzeitig an vielen verschiedenen Computer- und Konsolenversio-

nachts-Knüller unterging. Sehenswert sind die futuristischen Prügel-Roboter aber allemal. Wir verlosen einen zwei

# GEWINNSPIEL

nen, doch überall ging's um das gleiche Spiel. Monate lang geisterten sensationell detailreiche Bilder gerenderter High-Tech-Kämpfer durch die Presse und heizten die ohnehin hohen Erwartungen immer weiter an. Als dann viel zu spät nach den übermäßigen Vorschußlorbeeren endlich die Versionen für Super Nintendo oder Mega Drive fertig wurden, war die Enttäuschung umso größer. Aufwendige Grafik macht eben noch lange kein tolles Prügelspiel. Aus dieser Stimmung heraus neigte so mancher Tester dazu, Rise of the Robots in seiner Enttäuschung deutlich unterzu bewerten. Vielleicht lag's ja auch daran, daß das Spielchen völlig im Trübel ebenso zahlreicher wie genialer Weihn-

Meter hohen Papp-Aufsteller von Rise of the Robots, zehn Spiele (und zwar für Super NES oder Mega Drive nach Wahl) sowie 20 "Rise of the Robots"-T-Shirts.

Alles was Ihr tun müßt, um an der Verlosung teilzunehmen, ist uns eine Postkarte, einen Brief oder ein Fax zu schicken. Wichtig: gewünschtes System vermerken! Schickt oder faxt Eure Post an:

**Prügel-Poker**  
Verlag AG  
Postfach  
VIDEO GAMES  
Königsplatz 1, 8000 Zürich  
Postfach 1000  
8000 Zürich  
Fax 0041 011 251 11 11

Einsendeschluß ist der 28. Februar 1995. Wer ein Fax schickt, sollte auf keinen Fall seine Adresse vergessen, damit wir wissen, wohin wir den Gewinn schicken sollen. Gewinner werden in jedem Fall schriftlich benachrichtigt.

**1. Preis: R. of R.-Aufsteller und R. of R.-Spiel für System nach Wahl**

**2. bis 10. Preis: Rise of the Robots für System nach Wahl**

**11. bis 31. Preis: R. of R.-T-Shirt**

**RISE  
OF THE ROBOTS**



# SO WERTEN WIR

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge



Dirk

Plant regelmäßig alle Testmuster auf der Post und versteckt sie in seinem Koffer (der Böse).



Hartmut

Versucht sich jetzt als Möbel-Designer. Ob er noch alle Tassen in seinem Bauhaus-Schrank hat?



Ralf

Es werden Wetten angenommen, wieviele Knochen er sich diesen Winter beim Skifahren bricht



Wolfgang

Hat während des Las Vegas-Trips seine gesamten Ersparnisse für Laserdiscs rausgehauen



Tet

Hat die Nase voll von Allnight-Telefon-Sessions nach Japan. Nimmt sich erstmals Urlaub.



Robert

Fährt der Redaktion bei Ridge Racer mit dem schwarzen Flitzer die Socken weg



Jan

Hat sich ein Motorrad gekauft und fährt damit bei Eis und Schnee in die Redaktion



Manni

Als Strohwerfer spielt er z.Zt. mehr mit Waschmaschinen und Mikrowellen statt mit der Playstation

System: Game Boy  
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up  
Hersteller: Konami  
Megabit: 1  
Testversion: Konami  
Spieler: 1  
Features: Continue,  
Paßwörter  
Schwierigkeitsgrad: ■ bis 9  
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%  
Soundeffekt: 75%  
Grafik: 81%



Spiel-spaß 90%



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



Wie wird die Wertung bestimmt? Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter

## Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn Einzelkämpfer ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiele-spaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität. Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.



# VG-HITPARADE

## Media-Control Top 10

1	1. Super Mario Land 3	Game Boy	Nintendo
2	2. Donkey Kong Country	SNES	
3	3. Secret of Mana	SNES	
4	4. Donkey Kong	Game Boy	
5	5. Kirby's Dreamland	Game Boy	
6	6. Die Schlümpfe	SNES	
7	7. Das Dschungelbuch	SNES	
8	8. Das Dschungelbuch	Game Boy	
9	9. Super Mario Land 2	Game Boy	
10	10. Super Mario All Stars	SNES	

1	1. Smits & Kriechen	Mega Drive	Sega
2	2. König der Löwen	Mega Drive	
3	3. FIFA International Soccer	Mega Drive	
4	4. NFL Manager '93	Mega Drive	
5	5. Sonic 3	Mega Drive	
6	6. Urban Strike	Mega Drive	
7	7. Bomberman	Mega Drive	
8	8. Shining Force	Mega Drive	
9	9. Das Dschungelbuch	Mega Drive	
10	10. Earthworm Jim	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

## VG-Leser Top 10

1	1. Donkey Kong Country	SNES
2	2. Earthworm Jim	SNES/MD
3	3. Indiziert	MD/SNES
4	4. Der Löwenkönig	SNES/MD
5	5. Landstalker	MD
6	6. Micro Machines 2	MD
7	7. Super Metroid	SNES
8	8. Final Fantasy 3	SNES
9	9. Alien vs. Predator	Jaguar
10	10. Stunt Race FX	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85631 Haar, Fax: 089/4613 8888

## Die zehn besten Tests

1	1. Snatcher	Mega CD	85%
2	2. Radical Rex	Mega Drive	84%
3	3. Iron Soldier	Jaguar	83%
4	4. NBA Jam	Mega CD	83%
5	5. Virtua Racing Deluxe	Sega 32x	82%
6	6. Flink	Mega CD	82%
7	7. Val d'Isère	Jaguar	81%
8	8. Air Cars	Jaguar	80%
9	9. Rock'n Roll Racing	MD	80%
10	10. Der Löwenkönig	Game Gear	72%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

## Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer, Sony PS Aerosmith: Big Ones Pulp Fiction
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer, Sony PS Lurietta McKennit, Mask & Mirror Braindead
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer, Sony PS Marxman, Teh Cynic E.P. Stargate
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer, Sony PS Bon Jovi: Crossroads Der unbewegte Mann
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer, Sony PS Aphex Twins, Selected Ambience.. Pulp Fiction
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer Massive Attack: Protection Exotica von Atom Egoyan
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer, Sony PS Ridge-Racer-Soundtrack Junior
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ridge Racer, Sony PS Ridge Racer Soundtrack Miami Rhapsody

## Musikhits des Monats

1	1. Bon Jovi	Crossroad
2	2. Westernhagen	Affentheater
3	3. Sting	Best of 84-94
4	4. Beatles	Live at BBC
5	5. The Cranberries	Need to Argue
6	6. Pearl Jam	Vitalogy
7	7. Aerosmith	Big Ones
8	8. Nirvana	Unplugged in NY
9	9. Chris Rea	Best Of
10	10. INXS	Greatest

Quelle: VG

## Kinohits des Monats

1	Der Löwenkönig Zeichentrick
2	Die Maske mit Jim Carrey
3	Interview mit einem Vampir mit Tom Cruise
4	Forrest Gump mit Tom Hanks
5	Der bewegte Mann mit Katja Riemann
6	Time Cop mit Jean Claude Van Damme
7	Voll Normal mit Tom Gerhard
8	Nightmare before Xmas Trickfilm
9	The Specialist mit Sylvester Stallone
10	Willkommen in Wellville mit Anthony Hopkins

Quelle: VG





Vor jedem Level seht Ihr eine Übersicht der Primary Targets



Rote Punkte auf der Karte zeigen aktive Gegner an

Mit *Aircars* liefert uns die US-Firma MidNite Ent. das erste Modul, bei dem bis zu acht Jaguar-Konsolen zu einem Netz zusammengeschlossen werden können. Dazu benötigt Ihr allerdings außer den acht Geräten auch noch acht Catboxen oder Jaglinks und acht Module (mal abgesehen von acht Freunden, die all Bock auf *Aircars* haben). Aber auch alleine spielt sich *Aircars* recht gut. Ihr steuert ein Panzerfahrzeug durch insgesamt 32 Tag- und Nachtmissionen in den unterschiedlichsten Umgebungen. Die Aufgabe besteht darin, sämtliche Hauptziele im jeweiligen Sektor zu zerstören, um das Tor zum nächsten Level zu öffnen. Zu diesem Zweck steht Euch jede Menge Ausrüstung zur Verfü-

## Außen Pfu!, Innen Hui

# Aircars

gung: Ein Radarschirm zeigt Euch sämtliche Ziele als bunte Quadrate an, auf Wunsch könnt Ihr zwischen zwei Zoomstufen wählen. Um die dürrtliche Bewaffnung Eures Gefährts zu verbessern, nehmt Ihr verschiedene Power-Ups auf, z.B. ein Maschinengewehr, Radarstörgeräte, Speed-Ups und vieles mehr. Über 20 unterschiedliche Gegner machen Jagd auf Euch. Besonders unangenehm sind die braunen Panzer, die Euch mit einem Schuß erledigen, aber auch die Elektrokanonen nerven tierisch, denn nach jedem Treffer fällt Eure Karte kurzzeitig aus. Zum Glück gibt's unendlich viele Conti-

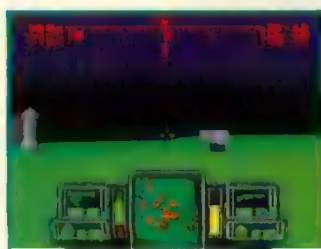
nues, nach jedem vorzeitigen Tod werdet Ihr nach dem Zufallsprinzip irgendwo im Sektor ausgesetzt.



gut

„Nach den ersten fünf Minuten mit *Aircars* dachte ich 'Oh mein Gott, so'n Scheiß'. Nachdem wir zwei *Aircars*-Module erhielten und auch gerade zwei Catboxen da hatten, testeten Wolfgang und ich die Linkoption, eigentlich

wollten wir nur ausprobieren, ob es überhaupt funktioniert. Irgendwie hat uns *Aircars* plötzlich voll in seinen Bann gezogen. Wir haben zwei Tage praktisch ohne Pause durchgespielt. Es ist schwierig zu erklären, worin die Faszination liegt, denn die Grafik ist unglaublich schlecht und der Sound lediglich akzeptabel. Es liegt wohl am klassischen Starglider-Spielprinzip und natürlich an der Mehrspieler-Option. Für zwei oder mehr Spieler lohnt sich *Aircars* auf jeden Fall, alleine ist es eher langweilig (deshalb auch die zwei Spielspaß-Wertungen).



Die einzelnen Level unterscheiden sich vor allem durch die Farbe der Umgebung



So was nennt man Wespennest, Gefahr aus allen Richtungen

**System:** Jaguar  
**Spielertyp:** 3-D-Shoot'em Up  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** MidNite Ent.  
**Testversion:** MidNite Ent.  
**Spieler:** 1 bis 8  
 (mit Linkoption)  
**Features:** Continue, Batterie, 3 Schwierigkeitsgrade  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 8  
**Preis:** ca. 150 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Grafik:** 20%  
**Musik:** 68%  
**Soundeffekte:** 61%



**Spiel-spaß** 52%  
**Multi-Player spaß** 80%





Die 16 Levels setzen sich aus Vierer-Blöcken zusammen. Vor jedem Auftrag gilt es, die richtige Waffenwahl zu treffen



Gigantische Explosionen stehen an der Tagesordnung

## Krieg der Blechdosen Iron Soldier

Nach zahlreichen 16-Bit-Konvertierungen und lieblosen Eigenkreationen zeigt ein deutsches Entwicklerteam, was die 64-Bit-Raubkatze wirklich zu leisten vermag. *Iron Soldier* spielt in einer fernen Zukunftswelt. Führende Industriekonzerne aus aller Herren Länder versuchen, die Weltmacht an sich zu reißen. Die "Iron Fist Corporation" hat zur effizienteren Kriegsführung einen schwer gepanzerten Battlemech-Roboter entwickelt. Der 14 Meter hohe Blechkoloß "Iron Soldier" ist mit unterschiedlichen Waffensystemen ausgestattet. Die Palette reicht hierbei von einer gewöhnlichen Gatling-Kanone bis zur alles vernichtenden "Cruise-Missiles". Mit einer gefährlichen Kampfmaschine, wie es der *Iron Soldier* darstellte, hat niemand gerechnet. Um dieser geballten Macht entgegenzuwirken, wurde eine Organisation gegründet, die unbemerkt ein paar *Iron Soldiers* aus der "Iron Fist"-Produktion mopsten. Jetzt seid Ihr an der Reihe: An Bord eines *Iron Soldier* stampft Ihr durch

dreidimensionale Häuser-schluchten und macht Jagd auf feindliche Einheiten. Insgesamt 16 Missionen stehen Euch bis zum endgültigen Sieg bevor. Gegnerische Panzer, flinke Helikopter und feindliche Battlemechs versuchen, Euch permanent an der Ausführung der einzelnen Aufträge zu hindern. Durch das Zerstören von

diversen Gebäuden findet Ihr Extrawaffen und Zusatzmunition oder erhaltet ein "Repair-Kid", das den Energievorrat Eures Blechkameraden wieder auf Vordermann bringt. ws



**super**



Vor jeder neuen Mission klärt Euch ein "Briefing-Screen" auf, was als nächstes zu tun ist

Wenn Ihr eine Missiles abfeuert, verfolgt eine imaginäre Kamera die Flugbahn Eurer Rakele

bei überzeugt *Iron Soldier* nicht nur durch die Vielzahl von fließend animierten Polygon-Objekten, sondern wartet auch mit strategischen Feinheiten auf, die sich erst im Laufe des Spiels offenbaren. Es will wohl überlegt sein, welche Grundausrüstung Ihr Eurem Mechwarrior spendiert, um dadurch den effektivsten Wirkungsgrad bei allen vorgegebenen Missionsanforderungen zu erzielen. Das ausgeklügelte 3D-System der Entwickler erlaubte es nicht nur, kahl wirkende Polygon-Flächen in atemberaubender Geschwindigkeit darzustellen, sondern gestattete zudem eine Mixtur aus "Gouraud Shading" und "Textures-Mapping", was an bewegten 3D-Objekten wie z.B.: bei den Hubschraubern oder Panzern hervorragend zur Geltung kommt. Grandiose Soundeffekte nebst fetziger Musikuntertun, geben dem Action-Spektakel den wohlverdienten "Classic"-Pfiff. Allen Jaguar-Besitzern kann ich *Iron Soldier* uneingeschränkt weiterempfehlen. Ein zweiter IS-Teil – mit Link-Up-Feature – ist bereits in Arbeit! ”

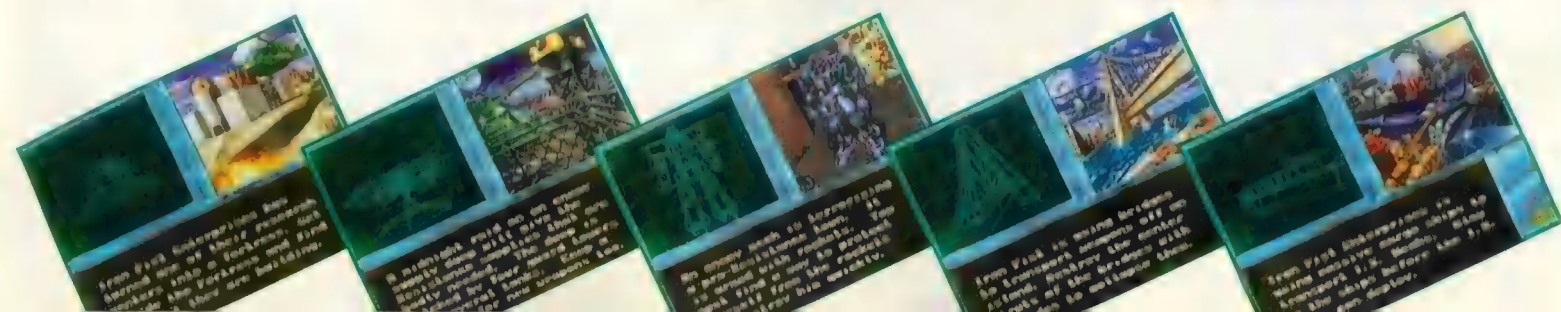
System: Jaguar  
Spieletyp: 3-D-Action/  
Strategie-Spiel  
Megabit: 16  
Hersteller: Atari  
Testversion: Atari  
Spieler: 1  
Features: Continue,  
Speicherfunktion  
Schwierigkeitsgrad: ■ bis 7  
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 70%  
Musik: 80%  
Soundeffekte: 83%

Spiel-spaß **83%**

ATARI JAGUAR





**A**m gleichen Tag, als uns der Postbote Val D'Isere brachte, fing es in München zu schneien an. Ein gutes Omen? Die SNES-Umsetzung erhielt von der VIDEO GAMES immerhin 83% Spielspaß, obwohl es von den meisten anderen Zeitschriften ziemlich niedergemacht wurde.

Mit Ski oder Snowboard brettert Ihr durch drei verschiedene Spielmodi: Freies Fahren, Training und Wettbewerb. Beim freien Fahren rast Ihr gegen die Zeit eine mit Hindernissen gespickte Piste runter, um rechtzeitig den nächsten Checkpoint zu erreichen. Dabei behindern Euch Ski-



Solche Sprünge sieht man bei der Abfahrt eher selten

## I wui Schifoahn! Val D'Isere



anfänger, Bäume, Felsen, Eis, Bäche, Dreckpfützen, Wetterumschwünge und vieles mehr. Wenn Ihr einen Kurs komplett geschafft habt, fahrt Ihr per Gondel zum nächsten Berg. In den beiden anderen Spielvarianten fahrt Ihr im sportlichen Wettkampf Abfahrt, Slalom oder Riesenslalom gegen starke Konkurrenz. Im Gegensatz zur SNES-Version gibt's beim Jaguar kein Paßwort-System. rz



Was der loosige Skifahrer kann, kann ich schon lange



super

Obwohl die meisten deutschen Zeitschriften schon bei der Super-Nintendo-Version anderer Meinung waren, stehe ich zu meinem Lob für Val D'Isere. Es gibt nur wenige Sportspiele, die die Dynamik und Rasanzen des jeweiligen Sports so exzellent und realistisch wiedergeben. Die Grafik der Jaguar-Umsetzung gefällt mir wirklich gut, die einzelnen Hindernisse wurden sehr detailliert gezeichnet (vor allem die nette Skifahrerin im Badeanzug).

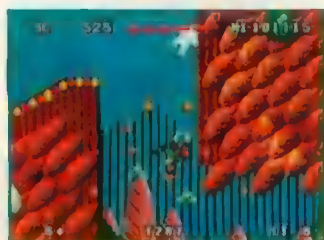
Die ständigen wechselnden Bedingungen sorgen für genügend Abwechslung. Bei dem ständigen Auf und Ab fühlt Ihr förmlich den kalten Wind um die Ohren. Auch wenn mir wieder jede Menge Leute erzählen, wie langweilig das Spiel doch sei, ich finde es genial. ”

**System:** Jaguar  
**Spieltyp:** Ski- und Snowboardsimulation  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Virtual Studio  
**Testversion:** Atari  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 7  
**Preis:** ca. 150 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 69%  
**Musik:** 65%  
**Soundeffekte:** 67%

**Spiel-spaß** 81%

news: Auf der Kloschüssel ist Wolfgang fast unschlagbar (natürlich nur bei Micromachines 2).

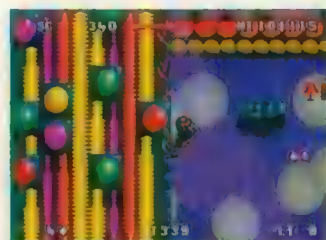
**L**angsam entwickelt sich Zool zum Hansdampf auf allen Gassen. Es gibt kaum ein System, das der niedliche Kämpfer nicht schon beglückt hat. Nun erwischt es auch die nach Software winzelnden Jaguar-Besitzer. Bei Zool 2 steht Euch neben der bekannten Ninja-Figur auch ein weiblicher Held namens Zool zur Verfügung. Nachdem Ihr Euch für einen der beiden entschieden habt, geht's auch schon los. Ihr hüpfst und klettert durch bunte Phantasiewelten, wobei Ihr immer fleißig Süßigkeiten aufsammeln müßt. Die zahlreichen Gegner macht Ihr mit einem gezielten Sprung oder



Zool springt wie Thränhardt in seinen besten Zeiten

## Schoko-Ninja Zool 2

einem Gummigeschoß fertig. Wenn Not am Manne ist, zieht Ihr das berühmte Ninja-Schwert. Ihr müßt so lange in jedem Level nach Extras suchen, bis die Prozentanzeige voll ist, ein Zeitlimit erschwert das Ganze zusätzlich. Da die Entwickler auch auf ein Paßwortsystem, Speicheroption oder Continues verzichtet haben, werdet Ihr mit Zool 2 etwas länger beschäftigt sein. rz



Die einzelnen Spielabschnitte sehen wirklich sehr bunt aus



gut

Zool 2 ist mal wieder eines jener Programme, das zwar jede Menge Spielspaß bringt, für das ich allerdings keinen Jaguar brauche. Die Grafik sieht genauso aus wie Dutzende von 16-Bit-Jump'n'Runs, der Sound haut mich auch nicht gerade vom Hocker. Wenn man sich ein 64-Bit-System zulegt, erwartet man eigentlich auch dementprechende Leistung und die liefert Zool 2 definitiv nicht. Atari selbst hat mit dem "Do the Math"-Werbeslogan die An-

sprüche hochgesetzt, leider werden nur die wenigsten Jaguar-Module den Erwartungen gerecht. Zool 2 empfehle ich all jenen, die verzweifelt auf ein ansprechendes Jump'n'Run für den Jaguar warten, denn es macht wirklich Spaß, aber bis auf den gerenderten Zool im Intro schreit da nichts nach 64-Bit. ”

**System:** Jaguar  
**Spieltyp:** Jump'n'Run  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Atari  
**Testversion:** Atari  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Optionsmenü  
**Schwierigkeitsgrad:** 8 bis 11  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** keine  
**Grafik:** 60%  
**Musik:** 69%  
**Soundeffekte:** 62%

**Spiel-spaß** 71%



Auf zahlreichen Spielsystemen hat der intergalaktische Weltraumheld bereits sein Heimdebüt hinter sich gebracht. Das MD 32X verfügt (mindestens!) über die doppelte Rechenleistung der mittlerweile zehn Jahre alten Automaten-technik! Was darf man da mehr erwarten als zumindest eine 1:1-Umsetzung des nostalgischen Münzfressers? Für alle Neueinsteiger und jene Leute, die überhaupt nicht wissen, wovon was ich hier rede, folgt eine kleine Spielbeschreibung. Ihr schlüpft in die Rolle eines furchtlosen Supersöldners, der mit seiner megastarken All-



In der Bonus-Runde reitet Ihr einen mächtigen Drachen

## Rentner Held ... Space Harrier

zweckwumme, die zugleich als Raketenantrieb fungiert, alle bösen Space-Mutanten in den endlosen Sternenhimmel pustet. Hinter Eurem Space-Cowboy klemmt eine imaginäre Kamera, die Euch auf Schritt und Tritt durch diverse 3D-Landschaften verfolgt. Auf Eurer Reise begegnet Ihr etlichen Fantasy-Feindobjekten wie Drachen, Mech-Robotern oder schießwütigen Raumschiff-Formationen. ws



Der Automat glänzte damals durch grandiose 3D-Effekte



geht so

Warum sich Sega gerade für ein 32-Bit-Revival von ihren legendären Space Harrier-Automaten entschlossen hat, bleibt für mich immer ein ungelöstes Rätsel. Außer der spektakulären 3D-Effekte hatte der Automat nichts Innovatives zu bieten. Alle jene Space Harrier-Fans, die im Besitz des teuren MD 32-X-Turbo-Adapters sind, erwarten eine Konvertierung ohne jegliche Einschränkungen. Auf den ersten Blick mag es ja fast so sein, doch im pin-

geligen Direktvergleich fällt auf, daß fast alle 3D-Objekte nicht die Größe der Coin-Op-Sprites erreichen. Ansonsten ist die Umsetzung schnell, läßt sich gut spielen und macht nur erklärten Ballerfeinden mit ausgeprägter 3D-Phobie keinen Spaß. Doch in Zukunft erwarte ich etwas originellere Titel fürs 32X. "

System: 32X  
Spieletyp: Action-Shooter  
Megabit: 16  
Hersteller: Sega  
Testversion: Sega  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: II bis 6  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 47%  
Musik: 40%  
Soundeffekte: 43%

Spiel-spaß 47%

neues aus der redaktion: jan hat sich als winterfahrzeug einen zz-top-chopper gekauft! cool man

Über dieses Spiel müssen wir eigentlich nicht viel erzählen, denn der Spielautomat dürfte fast jedem von Euch einmal früher oder später über den Weg gelaufen sein. In den späten achtziger Jahren gab es von Segas-Automatenabteilung noch ein letztes After Burner II-Update, das mit einer aufwendigen Hydraulik-Kabine präsentiert wurde. Die 32X-Version muß auf den ganzen Technickschnickschnack verzichten und kann letztendlich nur durch seine Hardwarefähigkeiten überzeugen. After Burner ist ein actiongeladener Flugsimulator, der jedoch nur äußerlich mit einer Simulation etwas zu tun hat. Ihr

## Dauerbrenner? After Burner

nehmt Platz auf dem Pilotensitz einer F14, die auf dem Bildschirm in ihrer voller 3D-Pracht Euren Steueranweisungen folgt. Ihr dreht und wendet Eure Mühle, schießt Lenkraketen ab oder verringert die Geschwindigkeit des High-Tech-Jets ganz nach Belieben. Ansonsten ballert Ihr auf alles, was sich in der Luft oder am Boden bewegt. Segas 32-Bit-Neuaufgabe von After Burner ist und bleibt ein Uraltklassiker. ws



High-Speed-Action pur, wie damals beim Automatenoriginal



Auch an die (sinnlose!) Tank-Sequenz wurde gedacht



geht so

Die Entwickler haben keinerlei Ambitionen gezeigt, das grafische Outfit des berühmten 3D-Action-Shooter etwas aufzulockern. Einerseits bringe ich als Verehrer längst vergessener Coin-Op-Originale Verständnis dafür auf, andererseits erwarten ich und viele andere Fans eine 1:1-Umsetzung ohne jegliche Abstriche. Die berühmte Startsequenz des F14-Fighters von dem Sega-Flugzeugträger ließ bereits auch diese Hoffnung zerplatzen. Also Leute,

auf einem 32-Bit-System darf bei solch billigen 3D-Zoom-Effekten wirklich nichts mehr ins ruckeln kommen. Ansonsten kann technisch nicht viel ausgesetzt werden, die Gegner zoomen ordentlich heran, die kriegerische Landschaft gibt sich detailliert, und der Original-Soundtrack klingt ganz annehmbar. "

System: 32X  
Spieletyp: Action-Shooter  
Megabit: 24  
Hersteller: Sega  
Testversion: Sega  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 46%  
Musik: 50%  
Soundeffekte: 45%

Spiel-spaß 53%





Die spektakulärsten Perspektiven gibt's nicht etwa im Rennen, sondern erst im Replay



Fahrerisch ziemlich anspruchsvoll: Der Bay-Bridge-Kurs



Erstmal 'n dickes Lob für die Grafik und das Fahrgefühl: Versteht sich von selbst, daß die Geschichte auf 32X grafisch deutlich besser daherkommt als auf dem Mega Drive – auch geschwindigkeitsmäßig haben die Programmierer ein paar

Briketts nachgelegt. Virtua Racing ist superschnell, dynamisch, packend und verdammt nahe am Spielautomaten. Die tollen Kurse bieten sowohl optisch als

auch fahrerisch echte Abwechslung, nach den Rennen könnt Ihr Eure Leistung im Replay sogar wie eine TV-Aufzeichnung bewundern. Die Computergegner präsentieren sich in allen Schwierigkeitsgraden hervorragend abgestimmt, die Unterschiede der drei Fahrzeugtypen in Fahrverhalten und Leistung entsprechen echten Vorbildern. Toll ist die Funktion zur individuellen Joypad-Belegung bei Handschaltung, auch wenn kein Joypad jemals Lenkrad und Pedale ersetzen wird. Genial finde ich auch die eingeblendeten Zwischenzeiten, mit denen Ihr im Rennen technische Schwächen in bestimmten Passagen schnell ausmerzt. Doch nun das dicke Ende – die Mängelliste: Man merkt Virtua Racing seine Automatenherkunft für meinen Geschmack doch ein wenig zu sehr an. Videospiele leben nun mal nicht von Minuten-Münz-Sessions, sondern sollten auf möglichst langfristigen Spielspaß angelegt sein. Warum also besteht jedes Rennen im-

Wer kennt Virtua Racing? Klar, kennen alle. Ich verkneife mir daher das übliche Auftakt-Gelaber und komme gleich zu den Unterschieden zur Mega-Drive-Version. Zunächst mal warten jetzt drei Vehikel statt nur einem darauf, vom Joypad-Master in die Leitplanken gesetzt zu werden. Mit von der Partie ist wieder der allseits beliebte und relativ leicht kontrollierbare Formel-Rennwagen. Er erreicht mit Automatik runde 328 km/h, mit Schaltgetriebe 330 km/h. Handschaltung bietet bessere Beschleunigung und im Schnitt 2-4 km mehr Endgeschwindigkeit gegenüber der Automatik. Neu sind das gutmütig-behäßige NAS-Car sowie ein ziemlich bockiger Prototyp. Er bietet mit 384-387 km/h zwar eine Höllen-Endgeschwindigkeit, doch die ist kaum auf die Straße zu bringen. Außerdem haßt sein Aggregat alles Gewöhnliche: Wo andere Getriebe schon Zahnräder husten, wird das Maschinchen erst richtig munter. Wer

Von allen Perspektiven eignen sich eigentlich nur zwei für Bestzeiten. Der direkte Blick aus dem Wagen ist zwar spannend, zum Fahren in zackiger Polygonlandschaft aber fast ungeeignet.

## Zackiger Spaß am Gas Virtua Racing Deluxe



es nicht über 10 000 U/min hält, erreicht nicht die volle Leistung und "nur" 282-297 km/h. Ebenfalls neu sind einige Kurse, die mehr fahrerisches Knoff-Hoff verlangen als den Backstein auf der Gas-Taste (wie Kurs 1). Insgesamt gibt's fünf landschaftlich attraktive



Die Perspektive direkt aus dem Auto kostet vor allem Nerven, ein Boxenstop dagegen kostbare Zeit

Strecken. Drei Schwierigkeitsgrade bieten unterschiedliche Countdown-Reserven sowie unterschiedlich aggressive Computergegner. Geblieben sind die variablen Perspektiven sowie die Spiel-Modi: Der Time-Trial begeistert Solo-Fixlis, die sich am liebsten selbst übrunden (Topzeiten nur mit Handschaltung möglich!), der Wettkampfmode bietet 15 rempelnde Computerieslinge und der Zweispielermode den altbekannten horizontal geteilten Bildschirm. Womit auch schon das Wesentliche gesagt wäre. Somit packe ich mein Seziermesserchen aus und komme zur Meinung. hu







Der 2-Player-Mode belastet das 32X bis an die technischen Grenzen



Echtes NASCAR-Feeling bietet das Rennen um die Akropolis

mer nur aus fünf Runden? Warum gibt's keine individuell wählbare Rundenzahl bis zur Grand-Prix-Distanz? Technisch wäre das leicht umzusetzen! Was sollen die Boxenstops, wenn jedes Rennen so kurz ist, daß Stops taktischer Blödsinn sind? Warum läßt sich der Countdown nicht auf Wunsch abschalten? Warum nicht die Musik? Abgesehen davon, daß das Gedudel schnell nervt, stört es gewaltig bei Handschaltung, wo es ja auch aufs Fahren nach Gehör (Drehzahl) ankommt. Warum läßt sich der gelungene, aber oft auch unerwünscht langatmige Replay nur per Reset unterbrechen? Warum läßt sich die Zahl der Gegner nicht beliebig bis zum technischen Maximum variieren? Was sind das für Grafikfehler in der hohen Perspektive? Bei Tunneldurchfahrten gerät das 32X so sehr in Verlegenheit, daß es erstmal garnix und dann einen "aufgesägten" Berg zeigt – zu spät, um Blindflüge zu verhindern. Gestört hat mich auch die Tatsache, daß das Fahrzeug schlagartig 20 km langsamer wird, wenn man über die Seitenbegrenzung (Curbs) brettet. Eine derartige Bremswirkung ist ärgerlich, weil man nun mal Ideallinie fahren muß. In natura würde eine solch einseitige Bremswirkung sofort zum Dreher führen. Wo liegt da der Sinn? Der dickste Schnitzer aber ist zweifellos, daß Virtua Racing immer noch keine Batterie zum Abspeichern von Spielständen und Bestzeiten besitzt.



Bei den engen Kurven der Wüstenstrecke empfiehlt sich die höchste Perspektive – außer in Tunnels



Völlig genial sind beinharte Zweikämpfe Stoßstange an Stoßstange – solange es nicht in komplizierte Kurven geht



Das ist zwar billiger in der Herstellung, ich halte den Verzicht auf eine Batterie jedoch für die krasseste Fehlentscheidung, die man beim Design eines (Renn)Spiels überhaupt machen kann. Hier liegt auch die



Für Bestzeiten müßt Ihr konsequent auf der Ideallinie fahren. Das scheint allerdings nicht für die Computergegner zu gelten, die Kurven oft völlig unmöglich nehmen und viel besser auf der Straße liegen als Euer Car.

Antwort, warum das ansonsten hervorragende Virtua Racing nicht über 82 Prozent Spaßwertung herauskommt.

System: Mega Drive 32X  
Spieltyp: Polygon-Rennspiel  
Megabit: 24  
Hersteller: Sega  
Testversion: Sega  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Replay  
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9  
Preis: ca. 130 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 43%  
Musik: 54%  
Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß **82%**

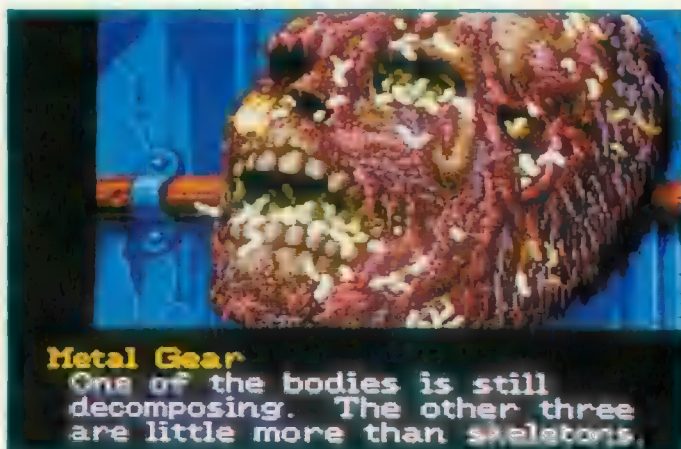




Vergnügliche  
Elemente wechseln sich  
mit rechten  
Schreckensszenarien ab

Das Cyber-Punk-Adventure *Snatcher*, an dessen japanischen Menüs sich vor vielen, vielen Monaten schon eine kleine Insider-Schar PCE-Freaks die Zähne ausbeißten durfte, erschien unlängst erneut als CD, diesmal mit englischen Texten und jetzt unter Segas Hoheitszeichen. Aufgrund der beschränkten Verbreitung des Mega-CDs wurde auch die Pal-Version nur mit englischen Texten versehen. Die Zielgruppe sind hier die älteren Spieler, was zur Abwechslung ja auch mal kein Fehler ist. Seid Ihr mit englischen Textadventures schon vertraut, dürft Ihr Euch voller Erwartungsfreude in einen über drei sehr lange Akte ausgedehnten, faszinierenden Comic-Krimi stürzen, der sich in den 40er Jahren des nächsten Jahrtausends zuträgt. Ihr schlüpft in die Rolle von Gillian Seed, stammt ursprünglich aus Rußland, was sich unschwer aus dem Namen schließen läßt, und habt leider Euer Gedächtnis verloren. Für die Bewohner der Erde zu die-

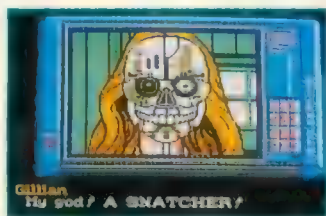
**Zu Beginn dieser dramatischen Situation seht Ihr den grauhaarigen Bösewicht im Spiegel hinter Euch stehen. Die Szene endet mit einem ziemlichen Gesichtsverlust für Opa Krause.**



Zur Feststellung der Personalien gerade noch gut genug erhalten

## Kultmittel *Snatcher*

ser Zeit sind die "Katastrophe" (Bio-GAU in Sibirien) und der dritte Weltkrieg bereits Geschichte. Im Jahre 2047 hat es Euch in die supermoderne Modellstadt NeoKobe verschlagen, die auf einer künstlichen Insel vor Japans Westküste errichtet wurde. Das größte Problem der Menschheit zu dieser Zeit stellt das mysteriöse Auf-



**Wo gehobelt wird, da fallen Späne (oben). Jetzt hilft ein Stoßgebet auch nicht mehr viel (rechts).**

tauchen von Bio-Robotern in Menschengestalt dar, die Menschen aus Fleisch und Blut umbringen und deren Aussehen annehmen. Mit dieser miesen Tour möchten sie nach und nach die Spezies Mensch von der Erde verdrängen und die globale Regierungsgewalt übernehmen. Daher stehen auch alle möglichen VIPs auf den vorderen Rängen der *Snatcher*-Abschußlisten. *Snatcher* deswegen, weil sie sich ihre Opfer einfach von der Straße wegschnappen (to snatch = schnappen).

Ein letztes Bruchstück an Erinnerung in Eurem gelöschtten Gehirn signalisiert, daß Ihr auf irgendeine Art und Weise etwas mit der Entstehung besag-



ter *Snatcher* zu tun habt. Daher hat Euch die *Junker-Agency*, eine eigene Behörde, die das *Snatcher*-Problem in den Griff bekommen soll, auch unter Vertrag genommen. Als Hilfsmittel stehen ein firmeneigenes Schweb-Auto und ein metallener Besserwisser (à la Zuzu in Lion King) allzeit bereit (falls nicht gerade jemand die Bremsen Eures Gefährts sabotiert hat). Der kleine Schlawmeier heißt übrigens *Metal Gear*. Neben der Rolle des Beraters in allen Lebenslagen kommt ihm noch die Funktion eines Mobiltelefons, einer Videokamera und Eures tragbaren Save Points zu.

Und was es nicht alles zu entdecken gibt, bei all den Recherchen im Land der aufgehenden Sonne:

– Es stellt sich heraus, daß in NeoKobe gerade eine Buffalo-Mafia die Unterwelt regiert, obschon der Verzehr von Bufalofleisch im Jahre 2047 international geächtet und strengstens verboten ist.

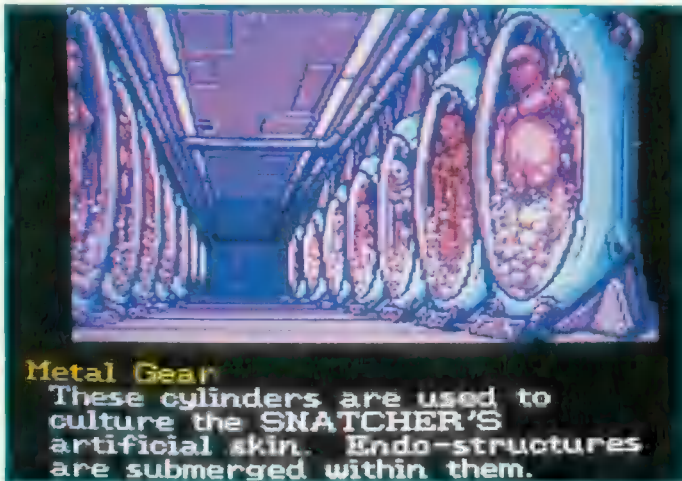
– Während eines nächtlichen Ausflugs trifft Ihr z. B. die versammelte Konami-Gang. Von den Castlevania-Darstellern über die Contra-Brüder und Goemon sitzen alle einträchtig in einer stadtbekannten Stripbar rum, und lassen den lieben Gott einen guten Mann sein.

– Bei den Ermittlungen bringt Ihr außerdem in Erfahrung, daß die *Snatcher* immens viel Sonnencreme verbrauchen (besonders begehrt ist eine lokale Marke mit dem Konami-Logo auf der Tube). – Ihr stolpert weiterhin über ein Parfüm der Marke "Le Smell de l'Amour" (vielleicht ein wichtiges Indiz?)

Außerdem besteht später noch die Möglichkeit, ein paar Videophone-Einheiten bei einer zünftigen Telefonsex-Session zu verplempern. *ds*



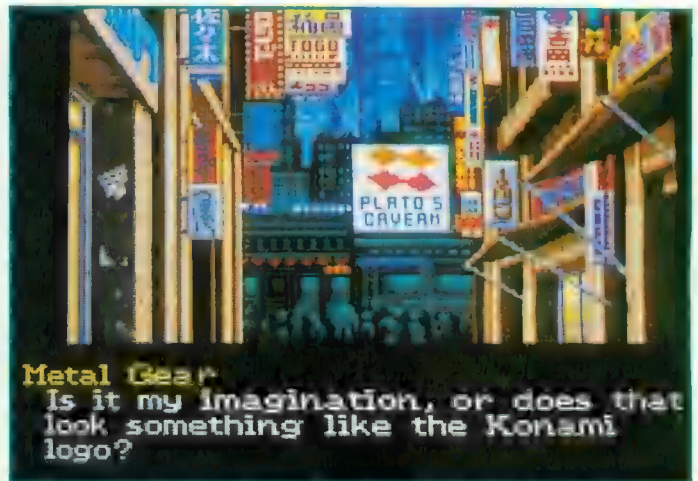




**Metal Gear**

These cylinders are used to culture the SNATCHER'S artificial skin. Endo-structures are submerged within them.

Hier befinden wir uns gerade in der Höhle des Löwen



**Metal Gear**

Is it my imagination, or does that look something like the Konami logo?

Das Konami-Logo hält allerorten tür kleine Späßchen her



Daß bisher alles Gesagte nach einem wirklich geilen Spiel klingt, dürfte rübergekommen sein, obwohl geil eigentlich noch untertrieben ist, end-geil paßt schon besser als Bezeichnung für diesen wegweisenden Konami-Kracher. Die Story von Snatcher wird Euch völlig in den Bann ziehen. Der Spannungsbogen der Handlung



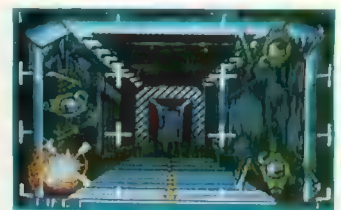
**Gillian**

I think it's definitely dead, er... terminated this time.

Grundregel 1: Nur ein toter Snatcher ist ein guter Snatcher

reißt einfach nie ab, an manchen Stellen fährt Euch dermaßen der Schreck in die Glieder, daß Ihr wünscht, das Spiel würde einen nicht so vereinnahmen. Die Identifikationsmöglichkeiten mit der Hauptfigur wurde perfekt abgestimmt. Mit der Zeit wird man völlig mißtrauisch. Jede Person in der näheren Umgebung könnte ein Snatcher sein, von Napoleon über Euren Vorgesetzten bis hin zu Euren Eltern oder Geschwistern in der realen Welt. Die Handlung

ist wirklich kreativ, es finden sich kaum recycelte Ideen, jede Wendung in der Krimi-Handlung wird so zum Aha-Erlebnis. Ein besonderer Spaß sind die gereizten Momente, in denen sich Metal Gear und Gillian die Bälle nur so zuwerfen und einen coolen Spruch nach dem anderen ablassen. Als kleinen Gag zum Fingerlockern kann man die drei Situationen, wo Ihr nur mit Schießen weiterkommt, gerade nochmal durchgehen lassen. Irgendwie passen die Bal-



Habt Ihr auch brav vorher gespeichert, liebe Kinder?

lereinlagen aber auch ganz gut zum Charakter des Spiels, wo eben dauernd irgendwas Verrücktes, Unerwartetes passiert. Der dritte Akt wäre auch mit weniger Monologen ausgekommen. Das ewige "Zuhören" wird aber dafür mit zwei herzerweichenden Vorstellungen von Metal Gear belohnt. Die Sprachausgabe und der Sound sind ein weiterer Grund zur Freude. Selten war es so wichtig, Besitzer eines Mega-CD zu sein. Ich liebe dieses Spiel!

(3) The presence of pollen. Snatchers are believed to hide in areas plentiful in pollen. It is possible, then, engineered pollen crystals. As such, SNOW-9 can always be detected in places they appear.

Lustige Messages, über den Computerraum, bzw. per Videophone abrufbar:

**Computerraum:**

ADACHI, INAMURA, JEREMY, KIMBERLEY, KIRITA, KUSHIBUCHI, MICHAEL, NOSE, SAITOU, SASAKI, TOGO, ,

**Videophone:**

33-3333, 39-0910, 39-6004, 41-6766, 44-3723, 44-6454, 79-6641



Wer war der Gastgeber dieser Splatterparty, was sucht Niko-lausi in unserem Spiel und wo bitte geht's hier zum Lenin-Mausoleum? Fragen über Fragen.



System: Mega CD

Spieletyp: Adventure

Megabit: -

Hersteller: Konami

Testversion: Konami

Spieler: 1

Features: Speicheroption (Mega-CD-RAM)

Schwierigkeitsgrad: 4

Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 72%

Musik: 84%

Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß **85%**





Die  
Gegner-Sprites  
werden in einfacher  
Vektor-Grafik dargestellt

Ganze vier Jahre ist es bereits her, seit der legendäre Namco-Automat in jeder Spielhalle anzutreffen war. Die ausgefüllten Farb-Polygonflächen waren zur damaligen Zeit die Grafikrevolution schlechthin. Der Hydraulik-Automat hatte tief in seinem Inneren einen Laserdisk-Player versteckt, der die aufwendigen Weltraumszenarien wie einen Film abspielte. Der Computer projizierte dann einfach die restlichen Polygon-Objekte in Form von feindlichen Raumjägern und anderen Kleinzielen auf das Filmbild, fertig war das Shooting-Spiel. Das gleiche Prinzip wird auch bei der vorliegenden Mega-CD-Fassung angewendet. Der Spielablauf gleicht dem Automaten bis ins kleinste Detail. Traditionell gibt es wieder eine nette Story als Vorgeschichte; jegliche Ähnlichkeiten mit der Star Wars-Trilogie sind rein zufällig. Im unendlichen Weltraum der fernen Zukunft ist zwischen zwei Völkern ein furchtbarer Krieg ausgebrochen. Die abgrund-

*Jeder Auftrag wird von Eurem Bordcomputer bildlich und akustisch bis ins kleinste Detail erklärt. Starblade ist in drei grundlegende Hauptmissionen unterteilt.*



Mächtige Sternkreuzer blasen zum alles entscheidenden Angriff

## Krieg der Polygone Starblade

böse Seite der Kriegsparteien hat sich vorgenommen, das gesamte Universum einzunehmen und baute zu diesem Zweck ein schwerbewaffnetes Raumschiff in der Größe eines Planeten.

Nun befindet sich der künstliche Planet "Red Eye" mit seiner gesamten Kampfflotte im Anflug auf Euren Heimatplaneten. Ihr sitzt im Cockpit eines Abfangjägers, der lediglich mit einer Laserkanone ausgestattet ist. Wagemutig schießt Ihr Euren Weg durch die feindlichen Sternkreuzer und ein

Asteroidenfeld frei. Danach nehmt Ihr Kurs auf "Red Eye", um im tiefen Inneren den Hauptreaktor zu zerstören, was letztendlich zur Zerstörung führt. Auf dem Heimflug attackieren Euch zwei riesige Kommandoschiffe, die ganze Schwadronen von Feindschiffen auf Euren Raumflitzer losjagen.

ws



„Na, wer sagt's denn! Namco hat es geschafft, das Flair des sagenhaften Automatenoriginals auch auf dem Mega-CD zu vermitteln. Technisch bedingt müssen allerdings einige Ab-



*Auch der Anflug auf den künstlichen Planeten "Red Eye" erfolgt in vorberechneten Bahnen*



striche gemacht werden. Die Gegner und alle restlichen abschießbaren Objekte haben die Entwickler ausschließlich in einfacher Vektorgrafik dargestellt – im Gegensatz zu den aufwendigen Polygonlandschaften, die direkt von CD eingespielt werden. Durch den linearen Spielablauf habt Ihr keine Möglichkeit, die Flugrichtung Eurer Fighters zu beeinflussen. Ihr düst praktisch in vorberechneten Bahnen über Sternkreuzer und gigantische Science-fiction-Aufbauten hinweg. Alles was vom Spieler noch verlangt wird, ist ein zielgenauer Umgang mit dem Fadenkreuz und dazu einen belastbaren Daumen für die Feuerknopfmassage. Dieses mittlerweile veraltete Spielprinzip ist eigentlich nicht jedermanns Sache. Für alle Freunde des Shoot'em-Up Genres stellt Starblade im Zeitalter der Interaktiv-Video-spiele sicherlich eine willkommene Abwechslung dar. Wer den Namco-Automaten verehrte und reinrassige Ballerspiele schätzt, sollte die Silberscheibe unbedingt mal bei seinem Händler anspielen. Weitere Konvertierungen für andere Systeme sind bereits im Anrollen.

System: Mega CD  
Spieltyp: Action-Shooter  
Megabit: CD  
Hersteller: Namco  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 48%  
Musik: 20%  
Soundeffekte: 65%

Spiel-  
spaß **68%**





Irgendwo im tiefen Weltraum ist ein Militärfrachter der Erde mit einer Geheimwaffe unterwegs, von der nicht einmal die Besatzung etwas weiß. Durch einen Computerfehler hat sich die H-Bombe aktiviert, und die gesamte Mannschaft wurde von dem darin enthaltenen tödlichen Virus dahingerafft. Erreicht das Todes-Schiff den Alien-Planeten, wird eine Superbombe gezündet und ein galaktischer Mega-Krieg ausgelöst. Nun tretet Ihr in Aktion als letzter Retter in der Not. Ihr sendet eine Erkundungsdrone in das Innere des Geisterschiffes. Ferngesteuert navigiert Ihr die Sonde durch Gänge und Räume des fünf-



Mit dem eingebauten Scanner spürt Ihr das wichtige DNA auf

## Batteries Included? Iron Helix

stöckigen Kreuzers, um letztendlich den verrückt spielenden Schiffscomputer zu stoppen. Für verschlossene Räume müßt Ihr die DNA-Codes der verflissenen Besatzung einsammeln. Das Ganze geschieht mit einem eingebauten Scanner, der jegliche Form von Gewebe aufspürt. Doch Vorsicht ist geboten, es verfolgt Euch ein Killer-Roboter, der ohne Vorwarnung Eure Sonde zerstört, von denen Ihr nur drei besitzt.

ws



Die zu erforschenden Räume gestalten sich recht eintönig



geht so

„Ein qualitativ aufwendiger Digi-Vorspann läßt den Käufer auf ein hervorragendes Spiel hoffen. Doch unmittelbar, nach dem Spielstart, folgt zugleich der erste Dämpfer. Bildschirmfüllend macht sich eine Metallatur breit, die neben zahlreichen Optionen ein kleines Fenster enthält, von dem Ihr die Aktionen Eurer Sonde steuert. Die farblose 3D-Pixel-Grafik ist selbst für das Mega-CD eine Schande. Die Entwickler verlassen sich vielmehr auf ihre

spannende Story, die im Endeffekt wirklich den einzigen Anreiz bietet, die Silberscheibe etwas länger im Gerät verweilen zu lassen. Das gewisse Kribbeln kommt erst dann auf, wenn Euch der Killer-Roboter auf den Fersen hängt. Ansonsten: Gäääh! „

System: Mega CD

Spielertyp:

Weltraum-Strategiespiel

Megabit: CD

Hersteller:

Spectrum Holobyte

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 53%

Musik: 45%

Soundeffekte: 38%



Spiel-  
spaß **48%**

MEGA CD

**WARP DIE "DX" IST DA!!!!**  
**Die neueste Hardware**  
**für euer SNES von FFE!**

FEATURES:

\* 32 MBIT RAM

\* GAME SAVER

\* TRAINER MAKER

\* VERSCHIEDENE CHEAT

CODES VERWENDBAR!

UVM.

nur **799 DM**

**07171-81515**

ANDERE SYSTEME FÜR SNES/MD/GF VORHANDEN

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Lieferung, return, Preisänderungen vorbehalten. Wir übernehmen keine Garantie für die Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die jeweiligen Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Unsere Rücksendungen werden nicht angenommen! Für Porto und Verpackung berechnen wir 10 DM.

Inhaber: Markus Stübenvoll IIII NUR VERSAND IIII  
Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäbisch Gmünd



**Gnadenlos GmbH**

**Tel.: 089-480 29 13**



### Super Nintendo

Gamesaver	69,90
Action Replay MK II	89,90
Blackhawk	109,90
Bomberman 2	109,90
Earthworm Jim	119,90
Indiana Jones	119,90
König der Löwen	119,90
Pitfall	129,90
Return of Jedi	119,90
Rise of Robots	119,90
Samurai Showdown	139,90
Sim City	69,90
Streetracer	119,90
Syndicate	119,90
WWF Raw	119,90

NHL 95	99,90
Rise of Robots	109,90
Syndicate	109,90
Urban Strike	99,90
WWF Raw	119,90

### Game Gear

Mortal Kombat II	69,90
Starwars	59,90
WWF Raw	79,90

u.v.m.

NES und MASTER  
auf Anfrage

### Mega Drive

Dragon's Revenge	69,90
Earth Worm Jim	119,90
FIFA Soccer 95	109,90
König der Löwen	119,90
Micro Machines 2	109,90
NBA Live	99,90

Lieferung erfolgt gemäß  
unseren Geschäftsbedingungen!

### Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt Ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

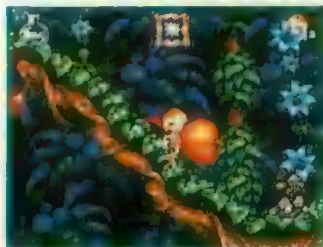
Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Super-Nintendo ☐  
Sega Mega Drive ☐  
Sega CD ☐  
Game Gear ☐



In der Video Games 11/94 hatten wir die Mega-Drive-Version von *Flink* schon über den grünen Klee gelobt. Mit etwas Verspätung folgt nun das CD-Update. Viel getan hat sich nicht, eigentlich haben die Entwickler nur ein nettes Intro und natürlich stark verbesserten Sound hinzugefügt. Als Zauberlehrling *Flink* sollt Ihr dem bösen Zauberer Wainwright das Handwerk legen. Dazu müßt Ihr in der wunderschön gezeichneten *Flink*-Welt vier Kristalle finden. Neben verschiedenen Zaubersprüchen stehen Euch als weitere Methoden der Verteidigung Kopfsprünge und gezielte Würfe

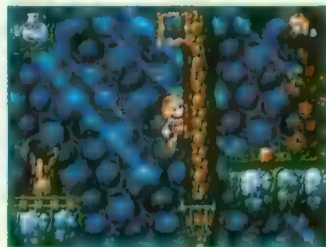


Die fetten roten Äpfel sollte man lieber meiden

## Und noch einmal *Flink*



mit herumliegenden Gegenständen zur Verfügung. In Kisten versteckte Scrolls geben Euch nützliche Tips zum Spielverlauf. Am Ende jedes Spielabschnitts erwartet Euch jeweils ein imposanter Endgegner. Nach jedem Level wird die nächste Stage übrigens von CD geladen, viel Spaß beim Warten. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads speichert auch die Mega-CD-Version keine Spielstände ab. rz



Die Sprünge von der Lore wollen gut getimed sein



super

„Wenn ich die Wahl zwischen dem Modul und der CD hätte, würde ich mich für das Modul entscheiden. Die Musik von der Silberscheibe klingt zwar deutlich besser als das Cartridge-Gedudel, aber die ständige Nachladerei nervt doch unheimlich. Außerdem hätten die Programmierer ruhig ein paar neue Level oder Gegner einbauen können. Einige der genialen 3D-Effekte im Spiel sehen zwar sowieso schon aus als ob sie nur mit der Mega-CD-Hardware zu

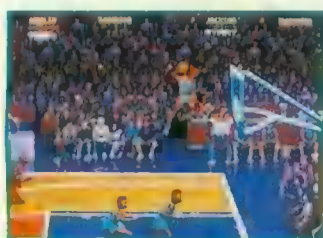
machen wären, aber trotzdem finde ich es schwach, wenn man die Speicherkapazität der CD nur für den Sound ausnützt. Ansonsten bietet *Flink* immer noch die beste Mega-Drive-Grafik aller bislang veröffentlichten Games, alleine deswegen gehört es in jede Spielesammlung.“

**System:** Mega CD  
**Spielertyp:** Jump'n'Run mit Rätselanteilen  
**Megabit:** –  
**Hersteller:** Psygnosis  
**Testversion:** Sony  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 9  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 93%  
**Musik:** 77%  
**Soundeffekte:** 64%

Spiel-spaß **82%**

neues aus der redaktion: Redaktionshund Muckl macht ständig Sandra und Marion an

Wie bei den meisten Mega-Drive-Spielen, die ihren Weg auf die Silberscheibe finden, hat sich auch bei *NBA Jam* nicht viel geändert. Ihr sucht Euch Euer Zweier-Team aus allen 27 NBA-Mannschaften aus und schon geht's los. Wenn Ihr davor Euren Namen eingibt, merkt sich die mickrige Batterie des Mega-CDs sogar Eure Spielstände. Mit einem Multi-Player-Adapter dürfen sogar bis zu vier Spieler an einem Match teilnehmen. Je nach Einstellung im Options-Menü steuert Ihr entweder immer den gleichen Spieler, oder jeweils den Crack, der den Ball führt. Per Turbo-Button be-



Bei solchen Dunks bricht schon mal der Korb

## Und zum letzten *NBA Jam*



schleunigt Ihr tierisch, um dann möglichst mit einem spektakulären Dunk abzuschließen. Neben den meisten NBA-Stars könnt Ihr per Geheimcode auch ein paar ungewöhnliche Spieler übernehmen, z.B. US-Präsident Bill Clinton. Im Vergleich zum Mega-Drive-Modul hat sich eigentlich nur der Sound deutlich verbessert und die Spieler-Listen wurden aktualisiert, es gibt keine coolen Digi-Szenen. rz



Drexler zeigt uns, wie schön fliegen sein kann



super

„Es ist doch immer wieder das gleiche, anstatt sich hinzuhocken und wirklich eine echte CD-Version zu entwickeln, nehmen die Software-Firmen das Modul und mischen einfach besseren Sound dazu. Fertig ist die Mega-CD-Umsetzung. *NBA Jam* gehört wirklich zu den besten Sportspielen auf dem Markt, aber es kann doch so schwer nicht sein, wenigstens ein paar digitalisierte NBA-Szenen oder ein paar neue Dunks hinzuzufügen. Spielerisch überzeugt

*NBA Jam* voll (siehe auch Test der Mega-Drive-Version in Video Games 5/94), die Animation der Spieler ist genial, vor allem die aberwitzigen Dunks sehen irre aus. Im März kommt übrigens schon die *NBA Jam Tournament Edition*.“

**System:** Mega CD  
**Spielertyp:** Basketball-Simulation  
**Megabit:** –  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1 bis 4  
**Features:** Speicheroption  
**Optionsmenü**  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 72%  
**Musik:** 62%  
**Soundeffekte:** 75%

Spiel-spaß **83%**



Die Filmvorlage von *Pagemaster* mit MacCauley Culkin in der Hauptrolle lief in den USA im November an und entpuppte sich als Flop. Die Mega-Drive-Umsetzung ist mit der in VIDEO GAMES 1/95 getesteten SNES-Version weitgehend identisch, allerdings fehlt das Paßwortsystem. Als Richard Tyler vorschlägt es Euch in die Zauberwelt einer Bibliothek; um in die Wirklichkeit zurückzukehren, müßt Ihr den Ausgang finden. Deshalb schlägt Ihr Euch durch drei unterschiedliche Welten, gejagt von Geistern, Skeletten, Piraten, Büchern und weiterem Ungeziefer. Zum Glück liegen

## Auge um Auge Pagemaster

etliche appetitliche Extras in den Levels verstreut, z.B. Beutel voller Augäpfel, die Ihr auf Eure Gegner werft. Mit dem grünen Schleim könnt Ihr Euch an der Decke entlanghangeln, und die Glitzerschuhe verbessern Euer Sprungvermögen ganz enorm. Überall versteckt findet Ihr Geheimzugänge (Uhren, Bücher) zu verschiedenen Bonus-Levels, in denen Ihr Extras und Münzen sammeln dürft. rz



gut

Da das Filmvorbild in den USA inzwischen gefloppt ist, wird sich Virgin mit dem Verkauf der Konsolenumsetzungen wohl etwas härter tun. Eigentlich ist *Pagemaster* ein ganz nettes Jump'n'Run mit flotter Grafik und einigen netten Ideen, besonders die Adventure-Welt gefällt mir gut. Wenn man aber bedenkt, wieviele erstklassige Spiele wir in den letzten Monaten in diesem Genre getestet hatten, frage ich mich, wer sich *Pagemaster* noch zu-

legen soll. Spielerisch bieten *Earthworm Jim*, *Radical Rex*, *Pitfall* und einige andere deutlich mehr und wenn der Name nicht zieht, wird *Pagemaster* wohl in den Läden liegen bleiben. Warum die Entwickler bei der Mega-Drive-Version auf ein Paßwortsystem verzichtet haben, ist mir unverständlich. "

System: Mega Drive  
Spieleart: Jump'n Run  
Megabit: 16  
Hersteller: Probe  
Testversion: Sega  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: II  
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 68 %  
Musik: 61 %  
Soundeffekte: 70 %

Spiel-  
spaß **69%**



Die Karte zeigt Euch, wie weit Ihr schon seid



Ohne Säbel tut Ihr Euch in der Adventure-Welt sehr hart

## GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell

### ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US-Games 11 Tage nach Ersch. bei uns!

WORLD SERIES BASEBALL.....	119,-	RADICAL REX.....	109,-
SYNDICATE.....	119,-	TECMO NBA BASKETBALL.....	129,-
NHL HOCKEY 95.....	119,-	F1 WORLD CHAMPIONSHIP CD.....	109,-
STAR TREK N. G.....	119,-	WWF RAW WRESTLING.....	129,-
EA SPORTS TENNIS.....	119,-	HEIMDAL.....	CD 119,-
EA FIFA SOCCER 95.....	119,-	OUT OF THIS WORLD.....	CD 119,-
SHINING FORCE II.....	129,-	DUNGEON MASTER 2.....	CD 109,-
CONTRA.....	119,-	DARK WIZARD.....	CD 109,-
FLINK.....	PAL 109,-	CORPSE KILLER.....	119,-
PITFALL.....	129,-	BATTLE CORPS.....	109,-
PSYCHO PINBALL.....	119,-	REBEL ASSAULT.....	CD 119,-
ZERO TOLLERANCE.....	119,-	VAY.....	CD 119,-
PGA GOLF III.....	109,-	VIEW POINT ARCADE.....	129,-
EARTHWORM JIM.....	129,-	MICKEY MOUSE.....	129,-
CD SPEICHER MODUL.....	129,-	LUNAR SILVER STAR.....	CD 119,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN CDX 2. DM 99,-

### ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER SEGA 32 X und alle

#### Spiele

SUPER BONX.....	129,-	WIZARDRY 5.....	139,-
LUFIA.....	129,-	FIRESTRIKER.....	119,-
PITFALL.....	PAL 139,-	RISE OF THE ROBOTS.....	PAL 139,-
BOMBERMAN 2.....	PAL 119,-	INDIANA JONES.....	PAL 139,-
EARTHWORM JIM.....	PAL 129,-	LORD OF THE RINGS.....	119,-
ULTIMA BLACK GATES.....	139,-	MAJOR LEAGUE BASEBALL.....	119,-
OPERATION EUROPE.....	139,-	STAR TREK STAR FLEET.....	129,-
WWF ROW.....	PAL 139,-	STAR WARS R o. JEDI.....	PAL 139,-
SUPER R TYPE 3.....	109,-	EQUINOX.....	89,-
STREET RACER.....	PAL 119,-	BLACK THORNE.....	119,-
NHL HOCKEY 95.....	129,-	ULTIMA RUNES OF VIRTUE.....	139,-
SOUL BLAZE ILLUS. OF GAYA.....	139,-	BRAIN LORD.....	129,-
BIKER MIKE FROM MARS.....	119,-	SOULBLAZER.....	DT 129,-
UNIRACERS.....	119,-	DONKEY KONG COUNTRY.....	139,-
F 1 POLE POS. 2.....	129,-	KING ARTHURS K. OF JUSTICE.....	129,-
BREATH OF FIRE.....	RPG 129,-	DEMONS CREST.....	129,-
DRAGON FEW.....	RPG 129,-	EYE OF THE BEHOLDER.....	129,-
ROBOTRECK RPG ENIX.....	129,-	UNCHARTED WATERS. N. HORIZONS.....	139,-
FINAL FANTASY 3.....	149,-	SYNDICATE.....	139,-
JURRASIC PARK 2.....	129,-	LORD OF DARKNESS.....	RPG 129,-
SAMURAI SHOWDOWN.....	139,-	u.v.mehr Neuheiten US KONS.....	260,-

### AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD  
SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBAUKIT 69,-

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

## Ihr Fachgeschäft in Österreich!



Verkauf und Verleih von Computer- u. Videospielen  
Spezialanfertigungen und Reparaturen

### Sega Saturn

### Sony Playstation

inkl. Virtua Fighter ca.11.490,-	Grundgerät ca.	ca.7.990,-
Clockwork Knight	1.299,-	Ridge Racer ca.1.199,-
Daytona USA	1.299,-	Legend ca ca.1.099,-
Gale Racer	1.299,-	Crystal Dragon ca.1.199,-

### Mega Drive 32X

### Mega Drive

Grungerät	2.990,-	-Mega Bomberman	899,-
Virtua Racing Deluxe	1.299,-	-Soleil	999,-
Star Wars Arcade	1.299,-	-Lion King	999,-
Doom	1.299,-	-Soulstar	899,-
Super Motocross	1.299,-	-Fifa Soccer 95	999,-
Fahrenheit CD	1.299,-	-Earthworm Jim	899,-

### Neo Geo

### Super Nintendo

CD-Rom inkl. 2 Spielen	8.990,-	-WWF Raw	1.299,-
King of Fighters 94	1.099,-	-Samurai Showdown	1.199,-
Samurai Showdown 2	1.099,-	-Lion King	1.199,-
Neo Geo Module ab	1.490,-	-Final Fantasy III	1.399,-

### Umbauten

### Indiana Jones

Mega Dr.1 50/60Hz Umbau	400,-	-Return of the Jedi	1.199,-
Mega Dr.2 50/60Hz Umbau	600,-	-Donkey Kong Country	1.299,-

Multi Mega 50/60Hz Umbau	800,-		
--------------------------	-------	--	--

### 3DO

Mega Drive jap. Umbau Aufpr.	200,-	-Super StreetfighterII	1.099,-
SNES 50/60Hz Umbau	800,-	-Off World Interceptor	1.099,-
Neo Geo 50/60Hz Umbau	400,-	-Fifa Soccer	1.099,-

Neo Geo jap. Umbau (BLUT!)	900,-		
----------------------------	-------	--	--

### Jaguar

Jaguar 50/60 Hz Umbau	500,-	-Alien vs Predator	1.099,-
3DO RGB Umbau	2.490,-	-Kasumi Ninja	999,-
Turbo Duo RGB, jap. Umb.	800,-	-F1-Redline Racer	1.099,-

### PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

2334 Vosendorf, SCS-Multiplex Top 50-Tel+Fax 02236/61418  
1030 Wien, Landstr.Hptstr./Barichg.4-Tel+Fax 0222/7157090

Versand lagernder Titel per Nachname binnen 24 Stunden!



In der Video Games 9/94 war uns *Radical Rex* für Super Nintendo zwei Seiten Test wert. Mit einiger Verspätung folgt nun die Mega-Drive-Umsetzung. Die Entwickler der australischen Firma Beam Software haben sich nicht darauf beschränkt, die SNES-Version zu kopieren, jeder Level wurde neu gestaltet. Zwar erinnert jeder Spielabschnitt grafisch an das Nintendo-Vorbild, der Aufbau hat sich jedoch komplett verändert. Auch für die Bonus-Stages ließen sich die Programmierer etwas Neues einfallen. In einem kleinen Labyrinth sollt Ihr Extras aufsammeln und gleichzeitig gegnerische



Der Bonus-Level erinnert ein wenig an Pacman

## Gott ist der süß Radical Rex

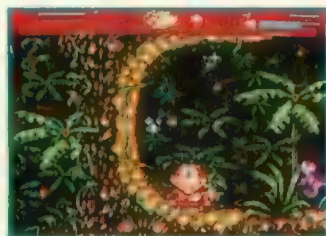


sche Dinos ausschalten. Im eigentlichen Spiel tretet Ihr wieder gegen den bösen Magier an, der alle Urzeittiere verzaubert hat. Mit dem Skateboard unterm Arm und einer guten Karateausbildung macht sich Radical Rex auf den Weg, seine Freunde zu befreien. Außer kräftigen Fußtritten beherrscht sexy Rexy auch die Kunst des Feuerspeiens, außerdem ist er ein extrem lauter Schreihals. Mit Hilfe von in

den einzelnen Levels verstreuter Extras läßt sich die Wirkung von Radicals Special-Tricks sogar noch verstärken, sein Schrei wird dann zum Orkan. rz



„Auch die Mega-Drive-Umsetzung des Dino-Jump'n'Runs überzeugt durch viel Spielwitz, Tempo und niedliche Grafik. Jeder Level bietet neue Überraschungen, sogar die spielscheuen Damen unserer Layout-Abteilung waren von den Abenteuern des munteren Sauriers begeistert.“



Auf seinem Skateboard nimmt Radical jedes Hindernis

Überrascht hat mich, daß sich die Entwickler tatsächlich bemüht haben, ein eigenständiges Spiel zu kreieren, anstatt wie meist üblich das SNES-Original zu kopieren. *Radical Rex* gehört auch auf dem Mega Drive zu den besten Jump'n'Runs, *Sonic* und sein ganzer Kumpels läßt er weit hinter sich.“

**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** Jump'n'Run  
**Megabit:** 8  
**Hersteller:** Beam Software  
**Testversion:** Activision  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 7  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 70%  
**Musik:** 71%  
**Soundeffekte:** 65%

**Spiel-spaß** 84%

neues aus der redaktion: Sandra hat Robzäng beim Weihnachtessen eine Gesichtsdusche verabreicht

Mit gut einjähriger Verspätung schiebt Interplay nun endlich die Mega-Drive-Umsetzung dieses geilen Rennspiels nach. Alleine oder zu zweit rast Ihr zu cooler Rock'n'Roll-Music über unterschiedliche Rennkurse auf sechs Planeten. Zu Beginn wählt Ihr Euren Piloten und kauft Euch einen Boliden. Für einen Platz auf dem Treppchen gibt's Geld und Punkte, und da nur drei Konkurrenten mitfahren, sollte das so schwer nicht sein. Mit genügend Kohle könnt Ihr Euer Gefährt kräftig aufrüsten, Raketen und Minen gibt's ebenso zu kaufen wie stärkere Panzerung. Wenn Ihr eine be-



Mit genügend Kohle könnt Ihr Euch auch so einen Flitzer kaufen

## No More Rock'n'Roll Rock'n'Roll Racing



stimmte Punktzahl erreicht, werdet Ihr für die nächsthöhere Liga zugelassen und nach der zweiten erfolgreichen Rennsaison fliegt Ihr zu einem weiteren Planeten. Im Verlauf Eurer Karriere könnt Ihr Euch sogar einen panzerähnlichen Rennwagen und schließlich ein Luftkissenfahrzeug kaufen. rz



„Was mich bei der Mega-Drive-Version wirklich nervt, ist die miserable Umsetzung der Musik. Der SNES-Sound gehörte zum Genialsten, was ich jemals von Konsole gehört hatte, und ich hatte eigentlich schon erwartet, daß das Mega Drive einigermaßen mithalten kann. Pustekuchen, keine Spur mehr von kernigem Rock'n'Roll, die Klassiker, die auf dem Super

Nintendo noch so scharf klangen, versumpften in langweiligem Synthesizergedudel. Versteht mich nicht falsch, *Rock'n'Roll Racing* ist trotzdem ein ausgezeichnetes Rennspiel, aber vom *Rock'n'Roll* ist halt leider nicht viel übrig geblieben.“

**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** Action-Rennspiel  
**Megabit:** 8  
**Hersteller:** Interplay  
**Testversion:** Laguna  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Paßwort,  
3 Schwierigkeitsgrade  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 9  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 68%  
**Musik:** 64%  
**Soundeffekte:** 70%

**Spiel-spaß** 80%



Das Luftkissenfahrzeug hat die beste Kurvenlage



# Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen“ protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams“ mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

## GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

(0206)

## Media Point

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

### Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele

#### Super Nintendo

Adventure Island 2	119,95
Adventure of Batman + Robin	139,95
Adventure of Dr. Franken	109,95
<b>Argumentica</b>	<b>129,95</b>
Battletoads / Double Dragon	99,95
Barkley Jam	129,95
Beauty and the Beast	109,95
Biker Mice from Mars	129,95
Black Thorne	119,95
Brett Hull Hockey	129,95
<b>Cannon Fodder *</b>	<b>109,95</b>
Carrier Aces *	109,95
Chaos Engine	109,95
Choplifter 3	99,95
Claymates	99,95
Cool Spot	119,95
Dino Dini Soccer	109,95
<b>Ducksey Kong Country</b>	<b>139,95</b>
Double Dragon II	119,95
Dragon - Bruce Lee	129,95
Dschungelbuch	129,95
<b>Earth Worm Jim</b>	<b>129,95</b>
Eek the Cat	99,95
ESPN Baseball	119,95
Feivel ■■ Mauswanderer	109,95
Final Fantasy 3	159,95
Final Fight 2	109,95
Flashback	89,95
Flintstones - The Movie	129,95
Full Throttle	109,95
Fun and Games	99,95
<b>Ghost Patrol *</b>	<b>109,95</b>
Humans 1	99,95
Hurricanes *	129,95
Illusion of Gaia	129,95
Itchy and Scratchy Game *	109,95
Joe & Mac 3	99,95
John Madden Football '95	139,95
Jordan Adventure	139,95
Jungle Strike	119,95
Jurassic Park II	129,95
Legend	99,95
Lemmings 2	129,95
<b>Lion King</b>	<b>129,95</b>
Lost Vikings	119,95
Maximum Carnage	129,95
Mickey Mania	129,95
Micro Machines	109,95
Might & Magic II	129,95
Mighty Max	109,95
NBA '95	139,95
NBA Jam	129,95
Newman - Haas Indy Car	129,95
NHL Hockey ■■	139,95
No Escape	119,95
Operation Starfish *	129,95
<b>Page Master</b>	<b>119,95</b>
Paws of Fury	99,95
Pinball Dreams	99,95
Pinkie	109,95
Pitfall	129,95
Power Drive *	109,95
Rasenmäher-Mann	119,95
Ren & Stimpy Show	119,95
<b>Rise of the Robots</b>	<b>139,95</b>
Sea Quest DSV	129,95
Secret of Mana (dl.)	119,95
Sensible Soccer	129,95
Shaq Fu	109,95
Slam Masters	129,95
Smash Tennis	109,95
Sparkster	129,95
Spectre	99,95
Stargate *	129,95
<b>Star Wars 3 - Rückkehr der Jedi Ritter *</b>	<b>129,95</b>
Street Race	129,95
Stunt Race FX	119,95
Super Battle Tank 2	129,95
Super Bomberman 2	109,95
Super Dropzone	119,95
<b>Super Indiana Jones *</b>	<b>129,95</b>
Super Morph	99,95
Super Pang	109,95
Tazmania	99,95
Tiny Toons - Wild 'n' Wacky Sports	129,95
Top Gear ■■■■	129,95
Total Carnage	99,95
Troy Aikman Football	129,95
True Lies *	129,95
Turn 'n' Burn	129,95
<b>USHRA Monster Truck Wars *</b>	<b>129,95</b>
Virtual Bart	109,95
Virtual Soccer	109,95
Vortex	129,95
Wolverine	129,95
World Cup Striker	129,95
WWF Raw	139,95
X-Kalibre 2097	109,95
Young Merlin	139,95

#### Sega Mega Drive

2nd Samurai	99,95
Aero the Acro-Bat 2	109,95
<b>Animaniacs</b>	
Baltz	89,95
Battle Frenzy	■ ■ ■ ■
Bubsy 2	89,95
Cannon Fodder *	109,95
Daffy Duck in Hollywood	109,95
Dino Dini Soccer	109,95
Dragon - Bruce Lee	109,95
Dschungelbuch	109,95
Dynamite Headdy	109,95
<b>Earth Worm Jim</b>	<b>119,95</b>
EA Tennis	99,95
Ecco the Dolphin 2	119,95
<b>FIFA Soccer '95</b>	<b>89,95</b>
Flink	■ ■ ■ ■
Flintstones - The Movie	119,95
Fun ■ ■ ■ Games	99,95
Havoc	99,95
Hurricanes	99,95
Itchy and Scratchy Game *	99,95
John Madden Football ■■	109,95
Jurassic Park - Rampage Edition	99,95
Lemmings 2	119,95
<b>Lion King</b>	<b>119,95</b>
Marko's Magic Football	119,95
Mario Andretti Racing	109,95
Maximum Carnage	109,95
Mega Bomberman	99,95
Mega Turrican	99,95
Mickey Mania	109,95
Micro Machines 2	109,95
Mighty Max	99,95
Mighty Morphin Power Rangers	99,95
■ ■ ■ Live '95	99,95
Newman - Haas Indy Car	109,95
NHL Hockey '95	109,95
<b>Page Master</b>	
PGA Golf 3	109,95
Pinkie	99,95
Pitfall	109,95
Power Drive	■ ■ ■ ■
Psycho Pinball	109,95
Pugsy	39,95
Radical Rex	99,95
Rasenmäher-Mann	99,95
<b>Rise of the Robots</b>	<b>119,95</b>
Rugby World Cup	109,95
Shaq Fu	109,95
Shining Force 2	129,95
Soleil (dl.)	129,95
Sonic 3	129,95
Sonic ■ ■ Knuckles	109,95
Sparkster	99,95
Speedy Gonzales	109,95
Stargate	109,95
Super Street Fighter II	109,95
Sylvester ■ ■ Tweety in Cagey Capers	119,95
<b>Syndicate</b>	
Taz Mania 2	109,95
Tiny Toons - ACME ■ ■ Stars	99,95
Troy Aikman Football	99,95
True Lies	109,95
Urban Strike	109,95
USHRA Monster Truck Wars	109,95
Virtual Pinball	109,95
Winter Challenge	49,95
Wiz 'n' Liz	39,95
Wolverine	109,95
<b>WWF Raw</b>	<b>119,95</b>
■ ■ ■ Royal Rumble	109,95
Yogi Bear	109,95
Zero the Kamikaze Squirrel	109,95
Zero Tolerance	89,95

#### Sega Mega 32X

Sega Mega 32X	399,95
<b>Doom 1</b>	<b>129,95</b>
Star Wars Arcade	129,95
Super Motocross	129,95
Virtual Racing Deluxe	129,95

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen!  
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch ■■■■  
Gesamtkatalog für Spielkonsolen an!  
■ ■ ■ Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM  
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post  
■ ■ ■ 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei  
Wir akzeptieren ■ ■ ■ gerne folgende Kreditkarten  
für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen  
Kartenummer sowie Verfallsdatum durchgeben.



#### Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH  
Jonasstraße 28 - 29  
12053 Berlin (Neukölln)

**Bestellannahme**  
Telefon (030) 621 60 21  
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansaagedienst für aktuelle Angebote: (030) ■ ■ ■ ■





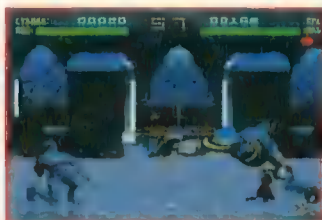
Gleich seht Ihr alle Details zum roten Kampfdroiden



Animation der Robbies und Techno-Sound sind in allen Stages cool

Nach knapp zweijähriger Brütarbeit schickt das französische Entwicklerteam Mirage endlich seine Andro-idschlacht *Rise of the Robots* pünktlich zum Jahresende ins Rennen. Das ultimative Beat'em Up sollte es werden, darum verpaßten die Designer den sieben zur Verfügung stehenden Blechhaufen bis dato noch nie dagewesene 3D-Animationen. Leider fiel das System weniger intelligent aus: Sowohl im 1-Player- als auch im 2-P-Modus habt Ihr nur einen einzigen Charakter zur Auswahl. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt und wie immer belanglos: In einer neuen Kolonie im fernen Weltall gerät

## Ab zum Recycling Rise of the Robots



Der blaue Football-Androide ist Eurem Miniaturritter in der Reichweite weit überlegen. Laderoboter haben wenig in der Birne, dafür viel in den Greifarmen

„So wie es aussieht, wurde den Entwicklern vor dem Release noch der Auftrag erteilt, das Modul nach Spielspaßstellen zu durchsuchen und diese so schnell wie möglich auszumergen, nur so sind die vielen, teils wirklich stümperhaften Schwächen und Fehler zu erklären. Das Gameplay läßt sich getrost als total verkorkst bezeichnen, reagieren die Robbies doch allesamt so lang-

sam wie nach einem Stich der Tse-Tse-Fliege. Zudem könnt Ihr auch keinerlei Schläge blocken und die einzelnen Kicks und Punches wurden nicht mal verschieden animiert! Da stellt man sich die Frage, wo denn die 32 Megs eigentlich stecken. Special-Moves? – Gibt's auch in Hülle in Fülle, nämlich meist einer pro Fighter, der praktisch nie funktioniert. Das ist aber längst noch nicht alles. Die Blechhaufen sind auch total unausgeglichen. Entweder Ihr rennt auf sie zu und haut sie mit nur einem Schlag um, oder sie lassen Euch keine Chance. Dann könnt Ihr nicht mal eine Revanche starten, da es kein einziges Continue gibt! Wäre nicht die nette Animation und der gute Techno-Sound, *Rise of the Robots* wäre ein glatter Schuß in den Ofen und ein potentieller 'Hilfe'-Kandidat.



die Computermaschinerie außer Kontrolle und fortan spielen alle Droiden verrückt. Ihr als neuartiger Terminator sollt dem natürlich Einhalt gebieten und den sechs Rebellen in bester *Robo Army*-Manier die Schrauben aus dem Panzer prügeln, um schließlich noch den T-1000-Verschnitt und Endgegner kleinzukriegen. rk



Futuristisch schauen Eure Gegner ja aus, aber elendig langsam.

**System:** Super Nintendo  
**Spieleart:** Beat'em Up  
**Megabit:** 32  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Game Express  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Optionsmenü  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 7  
**Preis:** ca. 150 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 12  
**Grafik:** 78%  
**Musik:** 70%  
**Soundeffekte:** 43%

Spiel-  
spaß **40%**







Zu viele normale Hüpf-Kameraden tummeln sich schon im Jump'n'Run-Kosmos, dachten sich die Entwickler bei Ascii und so erschufen Sie "Ardy den Leichtfüßigen". Seinen Namen trägt der Knabe nicht zu unrecht; zwei kleine Engelsflügelchen heben den wagemutigen Helden bei Bedarf in die Lüfte. Diese Eigenschaft ist auch bitter nötig, um alle Gefahren auf der Suche nach der entführten Braut meistern zu können. Eine ganze Monsterbande hat sich gegen Ardy verschworen, die von dem finsternen Herrscher der Hölle gesandt wurden. Glücklicherweise steht Eurem Helden ein treuer-



Rasante Lorenfahrten gibt es auch in anderen Jump'n'Runs

## Luftikus Ardy Light Food

ziger "Sidekicks"-Diener zur Seite, der sich mit Vorliebe auf die bösen Angreifer stürzt. In den verschiedenen Gebieten des Fantasy-Landes findet Ihr zahlreiche Schatzkisten, die hilfreiche Extras-Items enthalten. Nebenbei gilt es, so viele Sternchen-Extras wie möglich einzusammeln, was nach jeder geschafften Runde ein Special-Bonus auf Euer Punktekonto addiert.

ws



geht so

Ardy Light Food ist ein sehr geradliniges, klassisches Jump'n'Run, das vom Spielprinzip nicht viel Innovatives zu bieten hat. Ihr hüpf durch fünfzehn abwechslungsreiche Levels, neutralisiert Gegner mit gezielten "Schüssen" und achtet dabei auf Euren Gehilfen, der Euch jede Bewegung, zeitlich versetzt, nachmacht. Besonders an schwierigen Passagen ist gutes Timing und taktisches Gespür notwendig. Dies, und teilweise recht witzig animierte

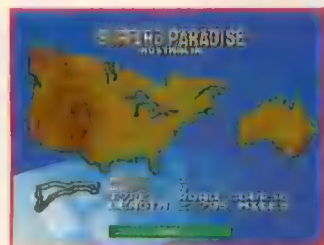
Knubbel-Sprites sind der einzige Motivationsfaktor an Ardy Light Food. Sowohl die angenehm scrollende Grafik als auch der Sound und das Level-Design stecken im tiefsten Mittelmaß fest. Angesichts der momentan großen Auswahl in diesem Genre findet Ihr zur Zeit sicher etwas Besseres im Händlerregal.

System: Super Nintendo  
Spieleart: Jump'n'Run  
Megabit: 1  
Hersteller: Ascii  
Testversion: Titus  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6  
Preis: ca. 130 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 6  
Grafik: 67%  
Musik: 55%  
Soundeffekte: 50%

Spiel-  
spaß 62%

neues aus der redaktion: ralf wärmt sich bereits die Finger auf für den PSX-Knaller: Toshinden

Das Rennspiel Nigel Mansell Indy Car glänzt durch feine 3D-Grafik. Wie üblich, begeben sich Ihr Euch vor dem Rennen in die Werkstatt. Egal, ob Ihr Trainingsrunden dreht, gegen einen Kumpel antretet oder zur Weltmeisterschaft gegen ein Rudel Computergegner startet, der Profi Nigel Mansell gibt immer einen Tip zum nächsten Kurs ab. Danach richten sich dann die Einstellungen an Eurem Boliden. Die "Default"-Konfiguration ist immer auf den nächsten Kurs zugeschnitten. Wer gut trainiert hat und die Kurse schon auswendig kennt, kann allerdings selber Getriebe, Spoiler und Rei-



Insgesamt 16 rasante Kurse stehen Euch zur Auswahl

## Nigel Mansell Indy Car

fen abstimmen und so eine höhere Endgeschwindigkeit erreichen. Da es sich bei Nigel Mansell Indy Car nicht um ein authentisches Formel-Einspiel handelt, unterscheiden sich die Kurse vom bekannten Rennzirkus. Auch der Start erfolgt nicht aus dem Stand. Ihr folgt zuerst dem "Peace-Car" und könnt Euren Renner erst steuern, wenn Ihr die Start-Linie überfahren habt.

ws



gut

Nigel Mansell Indy Car ist ein gelungenes Rennspiel mit feiner und flotter Grafik sowie kompletter Ausstattung und sehr guter Steuerung. Die Gegner scrollen flüssig auf Euch zu, was das Überholen etwas einfacher macht. Leider sehen alle 16 Strecken von den Randbebauungen her recht erbärmlich aus. Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad eignet sich Nigel Mansell Indy Car auch für Einsteiger. Rennspiel-Cracks können ja den

härtesten Schwierigkeitsgrad wählen und zusätzlich mit Handschaltung fahren, wenn's ihnen zu leicht erscheint. Fazit: Leute, die bereits das vergleichbare Rennspiel besitzen, können sich getrost das Geld sparen. Alle anderen dürfen ruhig mal eine Testrunde drehen.

System: Super Nintendo  
Spieleart: Rennspiel  
Megabit: 16  
Hersteller: Acclaim  
Testversion: Acclaim  
Spieler: 4 bis 6  
Features: Paßwort, Continue  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6  
Preis: ca. 130 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 6  
Grafik: 62%  
Musik: 42%  
Soundeffekte: 39%

Spiel-  
spaß 65%



Ziemlich eng geht's beim "liegenden" Indy Car-Start zu









Vierspielermodus gibt es keinen, dafür ab und an 'nen Grafikfehler



Ganz schön spektakulär in Szene gesetzt, das Elfmeterschießen ...

**T**heorie: Das Spiel war schon zweimal da, also muß es ein gutes Spiel sein (?!). "K 3 – European Challenge" wurde von Steve Screech programmiert, einem Mann mit sagenhafter Erfahrung als Programmierer" (sagt Vic Tokai). Im Menü kann zwischen mehr als 90 Mannschaften der Europäischen Ligen von Deutschland, Frankreich, Italien und Spanien und aus rund zwei Dutzend Nationalmannschaften der ganzen Welt ausgewählt werden. "Dies ist das erste Fußballspiel, das die unterschiedlichen Stile der Nationalmannschaften berücksichtigt" (ach ja, Vic Tokai?). Ansonsten bietet das aufgewärmte Kick Off die inzwischen übliche Fülle an Optionen, die auch alle anderen Fußballmodule letztes Jahr aufwiesen, als da wären, Abseitsregel Ein/Aus, unterschiedliche Platzbedingungen, After-

## Looser Challenge Kick Off 3

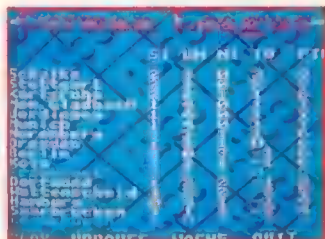
Touch, Trainings-Modus, Replay-Funktion, Spielstatistik, verschiedene Mannschaftstaktiken, etc. Beide Versionen sind übrigens nahezu identisch programmiert. Daher sind die deutschen Menütex te auch gleich zweifach dürftig übersetzt worden. Unter anderem dürft Ihr Fenster wie "Nach vorn geh", "Dran Bleiben", "Deckung Lock" oder "Spaß am Spiel" anklicken und rätseln, was es wohl bedeuten soll. Die Spielsteuerung ist der des großen Vorbilds FIFA-Soccer angepaßt worden. Das austerbende Modell einer typischen Kick Off-Steuerung wurde dieses Jahr nur noch einmal, nämlich bei *Dino Dini Soccer* fürs MD verwendet. ds



geht so

**Praxis:** Eine Firma, die es nötig hat, in deutschen Zeitschriften unseriöserweise mit völlig unrealistischen Wertungen von 90% und mehr zu werben, die ausschließlich von englischen Zeitschriften vergeben wurden (die wiederum selten ein Spiel unter 80% einstufen), verdient unser Mißtrauen. In der Tat steckt hinter den protzigen Sprüchen nicht viel. Kick Off 3 ist lieblos programmiert, die

Animationen der Spieler wirken ruckhaft und klobig und der Stadionsound, der normalerweise einiges zum realistischen Feeling beiträgt, ist eine einzige variationslose Katastrophe auf beiden Systemen. Gleich in der ersten Testsession traten außerdem Grafikfehler auf dem Spielfeld auf. Das Spielverhalten der Mannschaften ist zuweilen unangebracht "realistisch" programmiert. So kann es vorkommen, daß ein Ball nach einem Schuß in eine verlassene Region des Spielfelds plumpst, dort für einige Sekunden liegenbleibt, Ihr also nur den Ball und viel Rasen seht, und nicht wißt, wo Euer nächster Spieler sich gerade befindet. Wenn Ihr Euch vom ersparten Weihnachtsgeld ein neues Fußballspiel kaufen wollt, dann wartet lieber auf Perfekt Eleven von Konami (Test in der nächsten Ausgabe).



Mit der Replay-Funktion kommt dieses Foul nochmal so gut



Voll einsam: Wer läuft schneller, der Linienrichter oder Ihr?

**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** Fußballsimulation  
**Megabit:** ■  
**Hersteller:** Vic Tokai / Anco  
**Testversion:** Vic Tokai  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 9  
**Preis:** ca. 110 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab ■  
**Grafik:** 54%  
**Musik:** 20%  
**Soundeffekte:** 35%

Spiel-spaß 52%

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Fußballsimulation  
**Megabit:** ■  
**Hersteller:** Vic Tokai / Anco  
**Testversion:** Vic Tokai  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 9  
**Preis:** ca. 130 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab ■  
**Grafik:** 48%  
**Musik:** 20%  
**Soundeffekte:** 30%

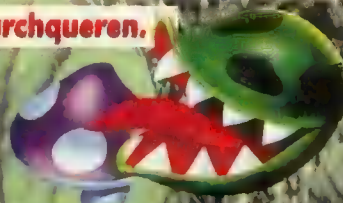
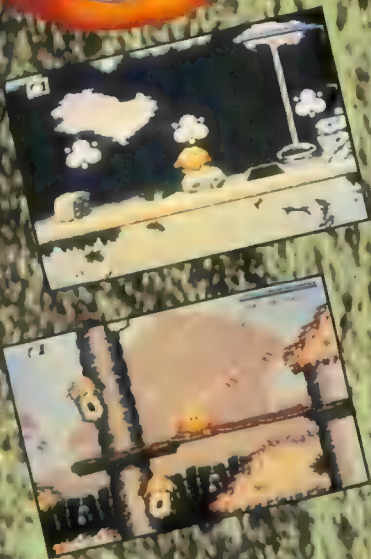
Spiel-spaß 52%



# Verflucht!



Pac Man wurde von der schrecklichen Hexe gekidnappt und so von seiner Familie getrennt. Die Hexe hat Pac Man verwunschen und ihn in das Jahr 1975 zurückgeschickt, in dem unser Held noch nicht bekannt ist. Pac Man möchte zu seiner Familie zurück, aber die Hexe hat den Geist Witch auf ihn angesetzt, der ihn festhalten soll. Um den Zauberspruch der schrecklichen Hexe aufzuheben, muß Pac Man die alte Welt durchqueren und sich bis zur Burg durchschlagen. Dort angekommen, muß er an den fürchterlichen Gum-Monstern vorbei und das Zeittor erreichen. Pac Man kann Feuerbälle spucken, an Seilen hangeln, tauchen und mit einem Hammer schlagen, um das Land erfolgreich zu durchqueren.



PAC-IN-TIME is a trademark of Namco Ltd. Pacman Characters: ©1980 Namco Ltd. All rights reserved. ©1994 Licensed to Mindscape International. Mindscape und das Mindscape Logo sind eingetragene Warenzeichen von Mindscape International. Mindscape International Softwarevertrieb GmbH  
Dahlstrasse 11, 41564 Kaarst  
Telefon: (0 21 31) 6 75 44 + 6 72 51  
Fax: (0 21 31) 6 88 64

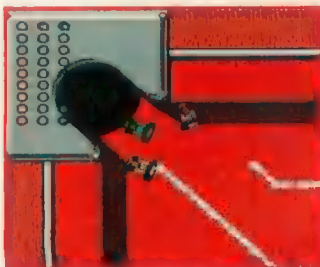


**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM





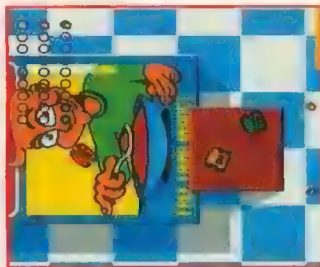
Auf dem NES und auf dem Mega Drive konnte bereits Mitte '93 Gas gegeben werden. Mit einer ungeheuerlichen Verspätung kommt das SNES erst jetzt in den Genuß des ersten Teils von Codemasters' flottem Flitzer-Spiel. Ob es allerdings irgend jemandem, der auf dem MD bereits das Sequel gesehen hat, noch nach dem völlig veralteten ersten Teil gelüstet, ist die Gretchen-Frage bei der SNES-Umsetzung. Gefahren wird, wie üblich, mit Sandkasten-Fahrzeugen. Die Kurse stellen Spielzeuglandschaften dar, wie z.B. einen gedeckten Frühstückstisch,



Immerhin können bis zu vier Spieler gleichzeitig mitdrängeln

## Oldie but no Goldie Micro Machines

tisch, 'ne Badewanne oder einen Billardtisch, wo die Miniatur-Autos, -Panzer, -Boote oder -Helikopter ihre Runden drehen. Das Bildschirm-Scrolling folgt immer dem führenden Wagen. Seid Ihr zu langsam, oder bleibt Ihr an einem Hindernis (Brotkrümme, etc.) hängen, dann "fällt" Ihr hinten aus dem Bildschirm heraus. Punkte erhält nur der, der zuletzt übrigbleibt. ds



Mini-Hindernisse entscheiden über Sieg oder Niederlage



geht so

Außer einem Vierspielermodus bekommt Ihr nicht mehr geboten als seinerzeit schon auf dem NES. Dadurch, daß Micro Machines 2 bereits auf dem MD erschienen ist, sieht man, was Ideentechnisch und Spielspaßmäßig inzwischen möglich ist. Verglichen mit dem Sequel, ist der erste Teil nurmehr kalter Kaffee. Das Spielprinzip ist zwar nach wie vor genial, nur entsteht hier keinerlei Feeling wie bei Bomberman oder Micro Machines 2. Die Mu-

sikuntermalung ist unter aller Sau und die Kurse kann man inzwischen getrost als veraltet und langweilig bezeichnen. Wer richtig Micro Machines spielen will und kein fanatischer Sega-Hasser ist, sollte ernsthaft den Kauf eines Mega Drive nur wegen MM2 in Erwägung ziehen. "

**System:** Super Nintendo  
**Spieler:** Rennspiel  
**Megabit:** 4  
**Hersteller:** Sony / Codemaster  
**Testversion:** Sony  
**Spieler:** 1 bis 4  
**Features:** -  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 5  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 24%  
**Musik:** 38%  
**Soundeffekte:** 29%

Spiel-spaß **65%**

neues aus der redaktion: Jan hat die Playstation wieder ganz gemacht, Engel, Heiliger, Guru, Du

Auf der Verpackung wird zwar mit dem wohlklingenden Namen des Kick Off-Star-programmierers geworben, dahinter steckt aber lediglich EUROCOM, die bisher eher laue Spiele mitproduziert haben. Was den Fußballfreund erwartet: Alle üblichen Fußball-Features, wie Freundschaftsspiele, die ganze Weltmeisterschaft oder wahlweise nur die Finalsiege können ausgetragen werden, um den Europa-, Südamerika- oder Afrikacup dürft Ihr kämpfen, ein Mannschaftseditor mit Speicherfunktion sowie Speicher-möglichkeit bei Turnierständen wurde eingebaut, um nur die



Leider blieb die Vierspieleroption auf der Strecke

## Foulspiel Dino Dini Soccer

wichtigsten Features zu nennen. Das Spielfeld betrachtet Ihr aus einer etwas abgeflachten Sensible Soccer-Perspektive, sprich von oben. Das Ganze kommt serienmäßig in zwei Perspektiven, außerdem zoomt die "Kamera", so daß Ihr mal einen größeren und bei bestimmten Situationen einen kleineren Bildausschnitt überblickt. ds



Der Radar ist mal wieder mit von der Partie, bringt aber nix



gut

Auch dieses "unechte" DD-Soccer hat mir insgesamt ganz gut gefallen. Die unkomplizierte Steuerung ermöglicht einen schnellen Einstieg ins Spiel. Abgesehen von der ordentlichen Benutzerführung und einer guten und schnellen Grafik, wurde aber bei der eigentlichen Spielprogrammierung gepatzt. Im Einziespielermodus kann man das unfaire Rumgeholze der Computerteams nur sehr bedingt

empfehlen. Die sinnlose Faulei jeder Computer-mannschaft ist einfach nur frustrierend. Die golfige Titelmusik ist auch völlig daneben. Im Spiel geht es dann wieder: die Stadionatmosphäre stimmt. Fazit: Alleine ist's ein Graus, zu zweit kann man machen was draus. "

**System:** Super Nintendo  
**Spieler:** Fußballsimulation  
**Megabit:** 1  
**Hersteller:** Virgin  
**Testversion:** Virgin  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Batterie  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 8  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 64%  
**Musik:** 45%  
**Soundeffekte:** 76%

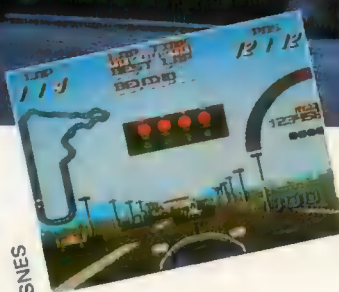
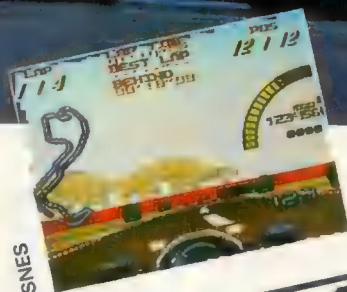
Spiel-spaß **68%**



# Nigel Mansell's World Championship



**KONAMI®**  
Superstarker Videospiele Spaß  
DISTRIBUTED BY



DM 69,95



... das Comeback  
**Formel 1**

## Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat Ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer. Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

Megafun schreibt:

"... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklickeitstreu und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei."

DM 149,95



DM 99,95



DM 119,95



# KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television copyright Gremlin Graphics Ltd. Sega Mega Drive are trademarks Sega Enterprise Ltd.

KONAMI is a registered trademark Konami Co., Ltd. KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen weiterverkaufen jeglicher strengstens verboten.





Habt Ihr schon mal eine fliegende Pampelmuse gesehen?



Pac Man steht anscheinend auch nicht auf Fast-Food

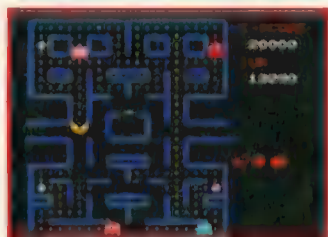
Es scheint momentan groß in Mode zu sein, längst begrabene Videospielhelden wieder auferstehen zu lassen. Namco bringt mit *Pac Man 2* bereits das zweite Super Nintendo-Modul auf den Markt, in der die gelbe Kult-Pampelmuse eine Hauptrolle spielt. Bei *Pac Man 2* stürzt sich der einstige König aller Labyrinth-Adventure, das im lieblichen Slapstick-Comic-Stil präsentiert wird. War *Pac in Time* noch als reinrassiges Jump'n'Run-Spiel ausgelegt, beschreitet Namco mit dem offiziellen Nachfolger einen ganz anderen Weg. Der kleine gefräßige Held hat kurzerhand eine künstliche Intelligenz verpaßt bekommen. Dadurch wandert der Spielablauf auf ungewohnten Pfaden: Ihr dirigiert Pac Man per Cursor an die zu untersuchenden Stellen oder gebt schlicht die Laufrichtung an. Abhängig vom Gemütszustand des kleinen Kerls, befolgt oder mißachtet er Eure Anweisungen. Mit einer Steinschleuder, die ebenfalls von Euch bedient wird, helft Ihr, versteckte Extras aufzufinden und schießt den Weg von unliebsamen

*Pac Man und seine ganze Sippschaft sind mit dabei*

## Smile-Strikes back Pac Man 2

Feinden frei. Neben zahlreichen Minirätseln, die es zu lösen gilt, trifft Ihr unterwegs auf die legendäre Gespenstergilde, welche mit Vorliebe gelbe Pampelmusen zu verspeisen pflegt. Findet Ihr eine Power-Pille, wird der Spieß umgedreht, bzw. dann geht Ihr als "Super-Pac Man" auf Geisterjagd. Das Spiel ist in drei Hauptmissionen aufgeteilt. Frau "Pac Man" hat ihrem

Mann aufgetragen, eine Flasche Milch für das Pac-Baby zu besorgen. Ist das erledigt, fällt der Herzensdame plötzlich ein, daß sie einen Blumenstrauß für den Geburtstag ihrer Freundin braucht, doch dummerweise wachsen die Pflanzen nur in den hohen Bergen. Im letzten Abschnitt müßt Ihr dann noch die gestohlene Gitarre von Pac-Junior zurückerobern. ws



Die beiden Pac-Ur-Klassiker sind komplett im Spiel enthalten



geht so

Pac Man wie er lebt und lebt; niedliche Sprites und kunterbunte Grafiken lassen diesen ersten Eindruck aufkommen. Eines ist klar, mit *Pac Man 2* hat es Namco hauptsächlich auf alle Kinder im Vorschulalter abgesehen. Die eingebauten Rätsel gestalten sich recht einfach und sind innerhalb kürzester

Zeit gelöst. *Pac Man 2* ist kein Spiel, das durch Originalität oder innovativen Ideen glänzt. Das Geheimnis seines früheren Erfolges liegt in dem einfachen, aber unterhaltsamen Spielprinzip begründet. *Pac Man 2* hat man binnen weniger Minuten kapiert und ist ideal dazu geeignet, jüngere Familienmitglieder mit dem Videospielvirus zu infizieren. Für Nostalgie-Anhänger hat Namco ihre zwei Automaten-Klassiker *Pac Man* und *Ms. Pac Man* mit in das Spielgeschehen eingebaut. Nachdem ich mir die Paßwörter "hart" erkämpft hatte, dürft Ihr nun dreimal raten, was in den darauffolgenden Stunden meine Lieblingsbeschäftigung war. Das monotone Pillenfreßgeräusch, inklusive der Geistersirenen, ließen blitzartig meine alten Erinnerungen hochschießen. Ach ja, wie schön war doch die gute alte Videospielzeit, in der mit einfacher Pixel-Grafik, ein lang anhaltender Suchtfaktor erzeugt wurde, den gegenwärtige High-Tech-Innovationen meist vermissen lassen. Bleibt zu hoffen, daß Namco kein weiteres *Pac Man*-Remake in Vorbereitung hat. "

System: Super Nintendo

Spieltyp:

Interaktive Adventure

Megabit: 16

Hersteller: Namco

Testversion: Tet'n'Take

Spieler: 1

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 130 Mark

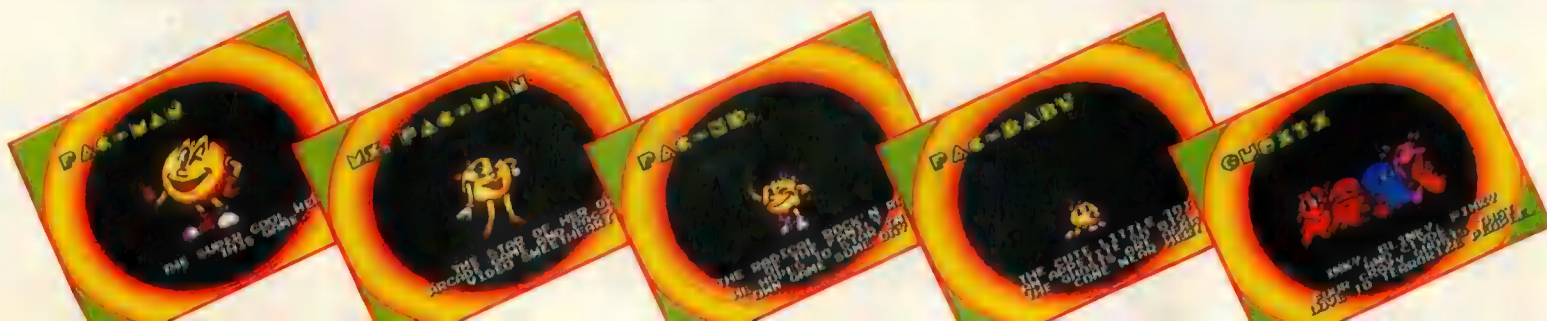
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 50%

Musik: 40%

Soundeffekte: 50%

Spiel-spaß **55%**





# Aufbruch in neue Spielewelten



**Kritisch:**  
Elektronische Unterhaltung im Test

**Aktuell:**  
Damit Sie morgen noch mitreden können

**Unverzichtbar:**  
Tips, Spiele-Strategien und Beratung

**Anspruchsvoll:**  
Multimedia-Hardware  
auf dem Prüfstand

# JA,

ich will das **Gratisheft**  
und die **Überraschungs-**  
**Diskette**



und sende den  
Test-Coupon gleich an:  
Power Play, Abonnement-Service,  
D-74168 Neckarsulm oder faxe an 07132/959 244

**Vertragsunterlage/Widerrufsrecht:**  
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche  
ab Anfertigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY,  
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird.  
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

## Test-Coupon

Ja, ich will POWER PLAY. Wenn ich erhalte 1 Heft gratis und als Begrüßungsgeschenk die  
Überraschungsdiskette. Will ich POWER PLAY nicht annehmen, teile ich Ihnen dies binnen  
einer Woche schriftlich mit. Andernfalls wird ich POWER PLAY im Abonnement zum günstigen  
Jahresabonnementspreis von DM 70,00 (zuzüglich DM 4,50 per Post frei Haus). Ich kann jederzeit  
zum Ende des bezahlten Zeitraums kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

2. Unterschrift

Datum/ 1. Unterschrift

**Vertragsunterlage/Widerrufsrecht:**  
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich nicht binnen einer Woche  
ab Anfertigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY,  
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird.  
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.





Nachdem die uralte Breakout-Spielidee auf so ziemlich jede mögliche Weise verbraucht wurde, versucht es DTMC bei *Firestriker* mit einem Schuß Adventure und Rollenspiel. Anstatt des bekannten Blocks, mit dem Ihr den Ball abwehrt, kontrolliert Ihr einen tapferen Krieger, der mit seinem Schwert einen Feuerball auf die unterschiedlichsten Gegner schießt. Das heiße Bällchen prallt von Wänden und Hindernissen ab und vernichtet alles, was ihm in den Weg kommt. Ziel jedes Levels ist es, das Tor zum nächsten Spielabschnitt freizuschießen und die Kugel darin zu



Der Typ im blauen Umhang ist Euer L-R-Diener

## Breakout? Firestriker

versenken. Zusätzlich müßt Ihr verhindern, daß der Feuerball in Euer eigenes Tor gerät. Mit den L-R-Tasten steuert Ihr Euren Diener, der vor Eurem Tor steht und hilft, wenn's brenzlig wird. In jeder der vier Welten wartet am Ende ein Endgegner auf Euch. Die beiden Multiplayer-Modi, bei denen Ihr zu viert gegeneinander antreten könnt, könnt Ihr getrost vergessen, sie sind stinklangweilig. rz



Die Karte zeigt Euch die Firestriker-Welt im Überblick



geht so

Ich habe schon lange keinen Breakout-Verschnitt mehr gespielt, deshalb war ich auf *Firestriker* besonders gespannt. Trotz des Drumherums und der rollenspielmäßigen Story kann auch *Firestriker* seine Herkunft nicht leugnen. Allerdings spielte sich Breakout flüssiger und interessanter. Bei *Firestriker* könnt Ihr zwar Extras aufnehmen, und Eure Figur beherrscht sogar einen Mega-Schlag, trotzdem kommt keine rechte Spannung auf. Im Ver-

lauf des Spiels gesellen sich drei weitere Charaktere zu Euch, die Ihr ebenfalls einsetzen dürft. Sie unterscheiden sich alle in Schlagkraft, Geschwindigkeit und Aussehen. Schade eigentlich, daß es das Original-Breakout oder einen der vielen Klones nicht für eine der 16-Bit Konsolen gibt. ”

System: Super Nintendo  
Spieleart: Geschicklichkeit  
Megabit: 8  
Hersteller: DTMC  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1 bis 4  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 7  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 45 %  
Musik: 40 %  
Soundeffekte: 54 %



Spiel-spaß 58%

insider-rätsel: warum hat die gesamte redaktion eine enorme abneigung gegen gelbe autos entwickelt?

Für Eltern, die ihren Kids schon immer mal ein friedliches Spiel mit pädagogischem Wert schenken wollten, ließen sich die Verkaufsstrategen von Sunsoft etwas einfallen. Eine Entwicklungsabteilung wurde darauf angesetzt, tonnenweise Weihnachtsmärchen und rührseligen Geschichten rund um den Adventskranz nach passenden Spielideen zu durchforsten. Wie im richtigen Leben dreht sich Sinn und Zweck des Weihnachtsfests auch in *Daze Before Christmas* um einen zentralen Punkt: die Weihnachtsgeschenke. Ihr hetzt das Männlein mit dem Zipfelmützchen und dem



Endlich ist die Kutsche im Anrollen: Her mit den Geschenken ...

## Adventskrampf Daze Before Christmas

purpurrotem Mäntlein durch 24 Levels und sammelt bunt verpackte Konsumgüter ein, was das Zeug hält. Und weil überall auf dem Erdball so schön still und friedlich gefeiert wird, schüttet Ihr Euer Füllhorn über den Großstädten dieser Erde aus und sorgt schließlich für ein schönes Fest ... mn



na ja

Damit beim festlichen Jump 'n Run keine Mißstimmung auftaucht, hält sich der Schwierigkeitsgrad knapp unter dem Niveau von "Mensch ärgere Dich nicht". Natürlich wurden auf Special Tricks, die Papa dem Sohnmännchen ja ohnehin nicht erklären könnte, und auf eine übermäßige Beanspruchung des Denkapparats verzichtet. Um den Spielspaß-Tiefenflieger zumindest literarisch

aufzupeppen, reimte für die Spielanleitung ein wahrer Poet: "Verschiedene Wesen nehmen teil an dem Plan: Herr Wetter, die Maus und der böse Schneemann - etc." Tja, wer dem Christkind also noch schnell ein Gedicht vortragen möchte, der darf ruhig aus dem Schatzkästchen der Spielanleitung zitieren ... ”

System: Super Nintendo  
Spieleart: Jump'n Run  
Megabit: 8  
Hersteller: Sunsoft  
Testversion: Sunsoft  
Spieler: 1  
Features: Paßwort  
Schwierigkeitsgrad: 2  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 43 %  
Musik: 40 %  
Soundeffekte: 35 %

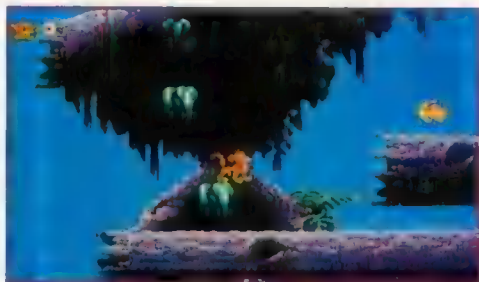
Spiel-spaß 41%



Wie schon angekündigt, gibt's dieses berühmte "Jump'n'Raw" (bzw. "Jump'n' Claw") inzwischen auch für die beiden verbleibenden Sega-Systeme. Dabei wurden alle 10 Levels neu aufgebaut, wobei vor allem bei der Game Gear-Version der Schwierigkeitsgrad an die ungelinkte Steuerung angepaßt wurde, und sich nun nicht mehr so bockig anstellt



Auf dem ersten Blick sehen die Levels genauso aus wie auf dem Mega Drive. Aber sie sind alle unterschiedlich aufgebaut.



wie beim großen Mega Drive-Bruder. So streift Ihr durch das Leben unseres vierbeinigen Helden Simba, auf der Suche nach seinem rechtmäßigen Platz im Zyklus des Lebens. Gefahren, die in Form von Kleingetier oder Hyänen überall lauern, begegnet Ihr dabei mit Sprüngen und später mit Krallen-Punches; Extra-leben hingegen könnt Ihr mit Hilfe von Pumbaa, dem Warzenschwein, in diversen Bonus-levels einsammeln. *tet*

## Jump'n'Raw König der Löwen



Im Vergleich zum großen Bruder lassen sich diese beiden Umsetzungen wesentlich einfacher steuern. Die Kollisionsabfrage ist großzügiger (beim Master System zu großzügig), so daß ein rascher Spurt durch die Levelwelten schnell zum Genuß wird. Auch diejenigen, die es bereits auf einem 16-Bitter gespielt haben, können hier getrost zulangen, denn die Levels präsentieren sich in einem neuen Gewand. Schade eigentlich nur, daß man dies

vom Spielwitz nicht behaupten kann. Es ist und bleibt nach wie vor ein alltägliches Jump'n'Run, das wenig Innovatives bietet, zumal der 3D-Level aus der MD-Variante der Schere des Game-Designers zum Opfer fiel und sich nun in plattgewalzter Form als Seitenscroller präsentiert. **”**

**System:** Game Gear / Master System

**Spieltyp:** Jump'n'Run

**Megabit:** 4

**Hersteller:** Sega

**Testversion:** Sega

**Spieler:** 1

**Features:** Continue

**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 7

**Preis:** ca. 70 / 60 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 71% / 60%

**Musik:** 70% / 65%

**Soundeffekte:** 52% / 52%

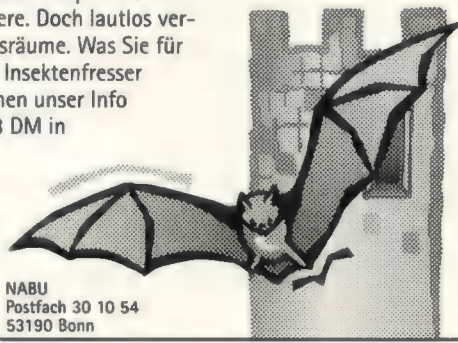
**Spiel- GG: 72%**  
**spaß MS: 60%**

## TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn



## PROTOVISION

bringt Euch die neue Generation

Wir bieten schweizer Tiefstpreise für Sony PSX, Sega Saturn, Jaguar, 3DO & NEC FX auch für PAL Fernseher

**Nintendo**  
SNES, Ultra 64

**JAGUAR**

**SONY PSX**

**3DO**

**SEGA**

MD, 32X und Saturn

Games zu sensationellen Preisen. Sofort anrufen !

Waldstätterstr. 27, CH-6003 Luzern  
041/23 78 68 oder 041/23 78 69

## GAMES GARDEN

SEGA MD			
Fifa 95	109,95	Heart of the Alien	109,95
Mega Bomberman	99,00	Mickey Mania	109,95
Der König der Löwen	124,95	BC Racers	109,95
WWF Raw	129,95		
Generation Lost	89,95	SNES	
Pitfall	109,95	Syndicate	129,95
Earthworm Jim	139,95	Indiana Jones	129,95
Rise of the Robots	109,95	Earthworm Jim	139,95
Syndicate	109,95	WWF Raw + Video	169,95
Psycho Pinball	119,95	Michael Jordan	139,95
Mickey Maria	109,95	Samurai Showdown	139,95
Boogermann	129,95	Return of the Jodi	129,95
Micro Machines 2	119,95	F1 2	129,95
Madden 95	119,95	Micro Machines	119,95
NBA Live 95	119,95	Donkey Kong Country	139,95
		Rise of the Robots	129,95

3 DO		MANGA-ANIME-VIDEOS	
Samurai Showdown	119,95	Crying Freeman 1-6	je 29,95
Rise of the Robots	119,95	the Guyver 1-9	je 19,95
Nova Storm	119,95	Cyber City 1-3	je 29,95
Starblade	119,95	Fist of the Northstar	39,95
Crime Patrol	129,95	Devil Man 1+2	je 34,95
MEGA MCD + 32 x		Appleseed	39,95
Star Wars Arcade	134,95	Urotschikidaj 1+2	je 39,95
CAR Racing Deluxe	134,95	Urotschikidaj 3.1-3.4	je 29,95
32x	379,00	Riki-On jap.	79,95
MCD + Spiel	389,95	Dragonball Z	69,95
		Techno Police dt.	39,95
		10 Police	24,95
		alle Mangatitel lieferbar!	

Atari Jaguar + Neo Geo CD bei uns erhältlich !  
z.B. Checkered Flag 129,95

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10.00 - 20.00

Versand + Ladengeschäft  
Nürnberg Str. 26  
90762 Fürth

Ladengeschäft  
Karl-Grillenberger-Str. 16  
90402 Nürnberg

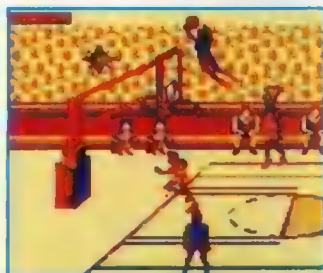
Ladengeschäft  
Martin-Luther-Platz 2  
91054 Erlangen

Fax: 09 11/7 41 82 85

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NK-Gebühr, 200,- Versandkostenfrei, Ladenpreise können variieren!



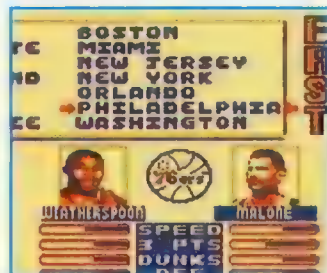
Die große Frage hier ist, was die 4-Spieler-Mode-verwöhnten, farbensüchtigen Nachwuchs-Basketballer eigentlich auf dem kleinen LCD-Bildschirm im 1-Spieler-Modus geboten bekommen? Ihr dürft auch auf dem Game Boy zwischen zwei Topspielern aus Eurem Lieblingsteam wählen. Im klassischen Zwei-gegen-Zwei-Kampf gilt es, das gegnerische Team über vier Runden nach Punkten zu schlagen. Der zweite Spieler in Eurem Team wird entweder vom Computer gesteuert, das bedeutet, daß der Computer in diesem Fall alle Schüsse oder Blocks für den



Man nehme volle Turboenergie und setze zum Dunk an, voilà!

## Wenig hitverdächtig NBA Jam

Teampartner ausführt. Ihr könnt über das Optionsmenü aber auch die Kontrolle über beide Spieler an Euch reißen. In diesem Fall zieht die CPU den zweiten Spieler lediglich mit übers Paß rüber, dürft Ihr dann mit dem anderen Spieler punkten. Nehmt Ihr vor einem Sprung Turbo-Anlauf, setzt es natürlich einen Monsterdunk. ds



Neue Gesichter in fast jedem Team auf dem Game Boy



geht so

Die Moral von der Geschicht: Nicht jedes 16 Bit-Erfolgsprodukt eignet sich für eine Handheld-Konvertierung. Deshalb hätte man sich dieses Mini-GeJam ruhig schenken können. Die Limitationen der Hardware richten einfach auch die besten Vorschläge zugrunde. Über mangelnde Geschwindigkeit auf dem Taschen-Nintendo kann man eigentlich nicht klagen; sogar die versteckten Spieler gibt es zu entdecken. Da aber durch den üblichen Verwisch-

effekt spielentscheidende Situationen oft nicht wahrgenommen werden können, und dem LCD-Screen zudem die nötige Tiefe fehlt, reicht der Spielspaß bei weitem nicht an den der großen Vorbilder heran. Fans von NBA Jam dürfte auch die GB-Musik eher enttäuschen.

**System:** Game Boy  
**Spieltyp:** Basketball-Simulation  
**Megabit:** 2  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 4  
**Preis:** ca. 70 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6

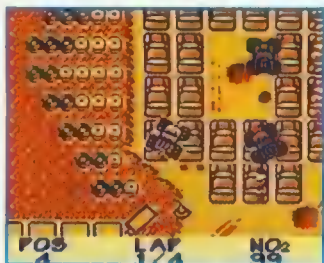
**Grafik:** 61%  
**Musik:** 46%  
**Soundeffekte:** 30%

**Spiel-spaß** 52%

## INSERENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	75	Nintendo	7, 53
aRJay	71		
Baier Videospiele	48	Philip Morris	3. US
Bomico	44/45		
Electronic Land	19	Play Off	48
Galaxy	19	Playcom	103
Gamecourier Versand	99	Protovision Eder	113
Game Express	82		
Game Line	113	Sega	4. US
Gamefan	99	Sharp Electronics	15
Games Garden	113	SNK	23
Gamestore	49	Software Oase	49
Gnadenlos	97	Sony	41
Grobi's Gameshop	48		
Highway to Hell	21	Test 'N Take	25
Konami	2. US, 11, 31, 109	Tradelink	105
		Traumfabrik	27
Laguna	13		
Maro	67	Video & Game	51
Media Point Rose	101	Videospiele Paradies	115
Mega Star	115	Virgin	9,17
Metropolis	47		
Mindscape	107	WARP	97
Munich Software Center	51	Wolfsoft	49





Bei der Auflösung sehen die "Trucks" eher wie Karts aus...

## Monster Truck Wars

Sechs Trucks gehen bei diesem Rennspielchen an den Start. Um die Namen der original Mega-Trucks verwenden zu dürfen, leistete sich Acclaim einen Lizenzdeal mit der "U.S. Hot Rod Association". Auf dem Mini-Screen sehen "Carolina Crusher", "Equalizer" oder "Predator" aber gleich aus. Euer Gefährt erscheint dagegen ein wenig heller. 20 Strecken auf drei Schwierigkeitsgraden gibt es zu beackern. Für jeden Kurs müßt Ihr Euch erst qualifizieren. Verfehlt Ihr das Planziel, d.h. belegt Ihr keinen der vorderen vier Plätze, geht es weiter zur Qualifizierungsrunde des nächsten Kurses. Da sich der Zustand Eures Trucks aber mit jeder Runde verschlechtert, müßt Ihr von Zeit zu Zeit auch wirklich eine Startposition in einem Rennen erkämpfen. Denn nur nach einem gefahrenen Rennen gibt es Preisgelder, und

auch nur danach könnt Ihr in der Werkstatt die Schäden reparieren, bzw. die Karre aufrüsten. ds



gut

„ Mit gemischten Gefühlen rutscht Acclaims Rennen gerade noch so in die Kategorie gut. Die Zubehörseite mit den dosierbaren Nitros und den vier sinnvollen Pisten-Extras ist gut durchdacht, genauso wie die Möglichkeit, nach drei gescheiterten Qualifizierungsanläufen sein Glück beim nächsten Kurs zu versuchen. Der Langzeitmotivation ist dies zuträglich, da so der Reiz entsteht, einmal alle 20 Strecken nacheinander ohne Aussetzer zu fahren. Was allerdings danebenging, ist das Fahrverhalten der schweren Maschinen. Wenn Euer Monster von der Bahn abkommt, verhakt Ihr Euch manchmal derart, daß es ewig dauert, bis Ihr wieder von der Bande loskommt, oder Euer Auto geht gleich kaputt. Kein Paßwort, kein Continue. Vierrad-Monster sind vielleicht in Wirklichkeit schwer zu steuern, wer aber auf dem Game Boy nur ein Autorennen fahren will, kann ja auch gleich das spielerisch bessere Micro Machines einlegen... „

**System:** Game Boy  
**Spieleart:** Rennspiel  
**Megabit:** 1  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1  
**Features:** keine  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 7  
**Preis:** ca. 70 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 11  
**Grafik:** 78 %  
**Musik:** 70 %  
**Soundeffekte:** 46 %

Spiel-spaß **69%**

## AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

### VIDEOSPIELE-PARADIES

MOERSER STR. 61  
47198 DUISBURG

**0 20 66 / 5 40 59**

**Geschäftsladen:** – Moerser Str. 61  
(Verleih + Verkauf) Duisburg-Homberg

**Öffnungszeiten:** Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr  
Sa. 10.00-16.00 Uhr

## MEGA STAR

VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

### JAGUAR

Doom 139,-  
Iron Soldier 139,-  
Checkered Flag 139,-  
Dragon 125,-  
Alien vs Predator 139,-  
Jaguar PAD 59,-  
RGB-Kabel 39,-  
alle Jaguar News auf Lager

### SEGA

32X Doom dt 139,-  
32X Virtuel Racing dt 139,-  
32X Star Wars dt 139,-  
32X Hardware dt 379,-  
CD Snatcher dt 109,-  
alle MD News auf Lager  
RGB Kabel 1&2 29,-  
Joypads ab 35,-

### ★ SUPER NINTENDO ★

Illusion of Gala us 139,-  
Rise of the Robots dt 139,-  
Jurassic Park 2 dt 129,-  
Klick of 3 dt 119,-  
RGB-Kabel 39,-  
Joypad Verlängerung 18,-  
alle News us & dt auf Lager

### An- & Verkauf von Gebrauchtspielen

### EGM & Game-Fan US-Konsolenhefte

Fighter Stick SNES 89,-  
Fighter Stick MD 89,-

### Scart Umschalter

(mit Anschluß für HiFi Anlage 1 A Qualität)  
2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-

Versand per NN zgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) ab 300,- DM frei  
Inhaber F. Pfister - Bad Sickingen

☎ (0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14

Versand von Mo.-Fr. 11.00-13.00 + 13.30-15.30, Sa. 10.00-15.00

Geschäftsanfragen: Mo.-Fr. von 11.00-13.00 + 13.30-15.30, Sa. 10.00-15.00  
Bestellungen per Fax oder elektronische Schiffsanfrage: Sa. 10.00-15.00



# Was'n da



Klein, aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman – oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen ...

**25,-**



Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppelem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte. Wie geschaffen für den großen Freßanfall am Berg – oder noch weit brutaler – für den gnadenlosen Einsatz in der Schuhuule...

**48,-**



## Das VG-Gang-Logo.

Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern ...

Harte Zeiten für langweilige Klamotten! Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen fürs Snowboarding, Skating oder einfach nur als Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit exklusivem VG-Gang-Aufnäher im Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.

**29,-**





S?

**Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbeschriftzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschnip-peln, bestellen und rasen vor Begeisterung!**



Wer nur wissen will, wie spät es ist, der soll doch die Zeitanzeige anrufen! Diese Uhr ist mehr als ein Zeiteisen. Echtes Seiko-Quarzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30 m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

**59,-**

Da fällt uns absolut nix zu ein.

Schließlich erklärt ja auch keiner, warum man einen Pulli oder Sweatshirt braucht. Nur zieht's bei diesem Windbreaker weniger durch. Nämlich gar nicht. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Ganz allgemein klasse bei Scheißwetter. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey. Größen: Groß und viel zu groß (L, XL), wie sich's gehört.

**69,-**

**Jaa** ich bin dabei und will so schnell wie möglich: \*

- |  |         |
|--|---------|
| ___ Stck. Rucksack   | 48,- DM |
| ___ Stck. Uhr  | 59,- DM |
| ___ Stck. Windbreaker L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/> | 69,- DM |
| ___ Stck. Hip-Bag  | 25,- DM |
| ___ Stck. Hiphop-Mütze   | 29,- DM |

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:  
**SmART Design Distributionsservice**  
**Johannes-Karg-Straße 44**  
**85540 Salmdorf/Haar**  
**Best. per Fax: 089/ 42 59 48**  
 Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Bitte an folgende Adresse:  
 (Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum



**Unterschrift** (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten.  
 Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

Zahlungsart: per Nachnahme

\* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.



## Messe-News aus Las Vegas

Robzeng und Wolfgang haben sich auf der Winter-CES umgesehen und tonnenweise Bilder und News mitgebracht. Passend dazu verlosen wir im großen *Stargate*-Preisausschreiben eine Reise für zwei Personen nach Las Vegas mit Aufenthalt im Luxor, dem berühmten Pyramiden-Hotel.

## True Lies

Ob Acclams Umsetzung des letzten Schwarzenegger-Hits in bezug auf Spannung und Witz mit dem Filmvorbild mithalten kann, erfährt Ihr im ausführlichen Bericht. Außerdem testen wir *Stargate* (SN, MD) und *Cannonfodder* (SN, MD).

## Playstation



Während die halbe Redaktion sich noch im *Ridge-Racer*-Fieber windet, hat Ralf Toshinden unter die Lupe genommen, das erste 3D-Beat'em Up für die Playstation. Kann Takaras Prügelhit *Virtua Fighter* vom Thron stoßen?

*Grafisch bietet Toshinden deutlich mehr als alle anderen 3D-Prügler*



# Ausgabe 3/95

## erscheint am 23. Februar

# Impressum

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)  
**Redaktionsassistent:** Angelika Rottner  
**Hotline:** Thomas Breuer, Schari Egbal  
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

### So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/4613-5046  
 Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr  
 Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzner  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Ubi Soft  
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)

### So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**International Account Manager:** Kurt Skupin (352);  
**Assistenz:** Michelle Berner (360); Fax: 089/4613-775  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)

### Auslandsrepräsentanten:

**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602  
**USA:** M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950  
**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709  
**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482  
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572  
**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

**Erscheinungsweise:** monatlich

### Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20

(Luftpost auf Anfrage)

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Aren-

bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: öS 480,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)

**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler

**Objektleiter:** Albert Absmeier

**Anschrift des Verlages:**

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldarm.







# MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



# „Besser als Zelda!“ \*

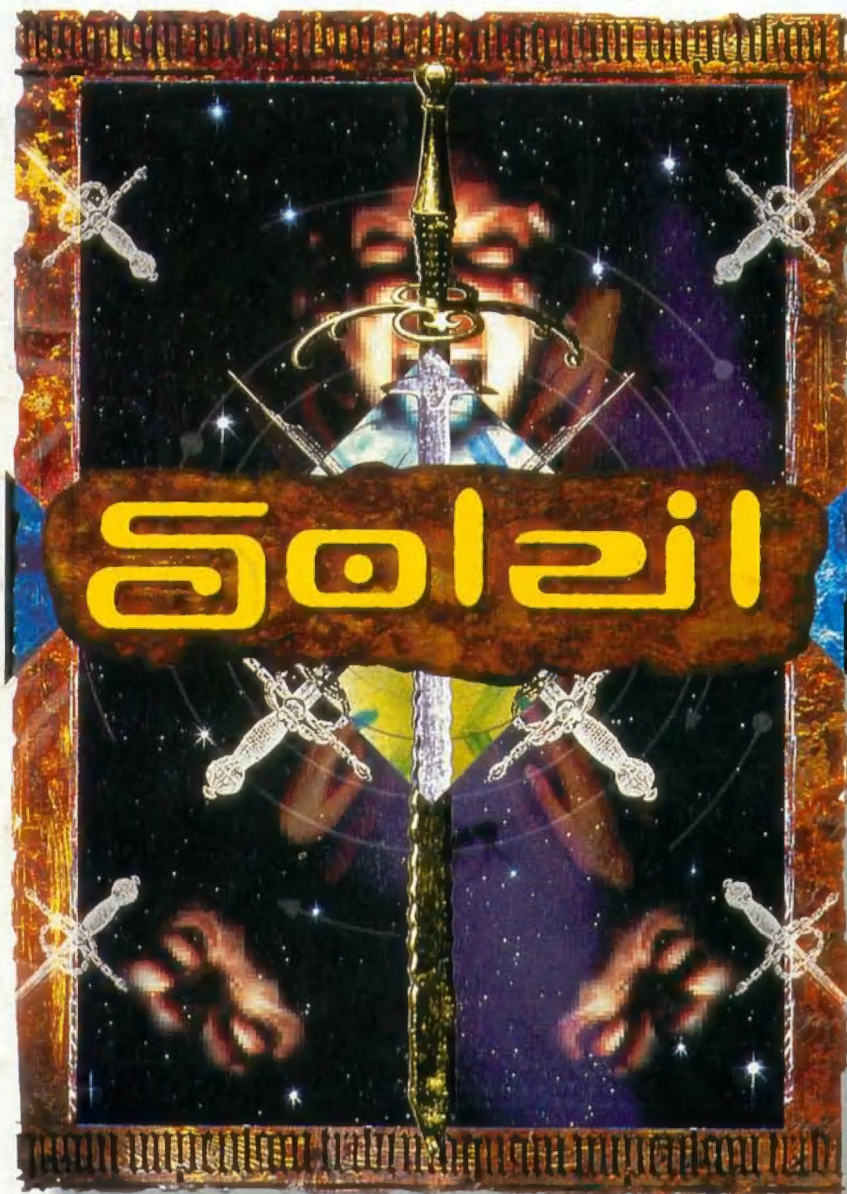
WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.

Das beste und umfangreichste Abenteuer- und Rollenspiel für Deinen Mega Drive. Begleite einen verzauberten Jungen durch die ganze Welt. Lerne und ergründe die Geheimnisse der Monster, die in dieser Welt leben. Die fantastischen Geschichten im "Zelda"-Stil sind komplett in Deutsch.

**Der absolute Geheimtip ist ab sofort überall erhältlich.**



**\*Sagt Hans Ippisch im SEGA-Magazin 7/94.**

**Maniac 1/95:  
86%**

**SEGA-Magazin 1/95:  
89%**



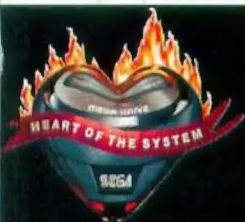
Mit riesigen Endgegnern.



Du kannst durch geheime Passagen gehen.

**Exklusiv für  
MEGA DRIVE**

**Komplett in Deutsch.**



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Alter: \_\_\_\_\_  
System: \_\_\_\_\_

SOVG 295

**SEGA**